PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 268

HOBBY CONSOLAS



PS4 XBOX ONE

ESPECIAL 24 PÁGS.

¡Todos los **juegos** del lanzamiento!

Tesoros de coleccionista

Rarezas y joyas al alcance de muy pocos

ANÁLISIS EN PS3, 360 Y... ¡PS4!

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

GTA V Online

El **multijugador** más salvaje

DRAGON'S LAIR RETRO PIONEROS ONLINE

Terror en Halloween

• THE EVIL WITHIN
• LOS MEJORES JUEGOS PARA NO DORMIR

ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

SUPER MARIO 3D WORLD

Nintendo despide el año a lo grande

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL

DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS

Auto Bild
A4
LA NUEVA BERLINA DE AUDI, EN 2014
Qué hacer si te atascas en la playa
¿POR QUÉ, ÚLTIMAMENTE, HAY TANTAS LLAMADAS A REVISIÓN?
Honda Civic Tourer
Porsche Cayenne Turbo S
El SEAT LEON SC se bate con dos fieras













Todas disponibles en tu kiosco digital:





EDITORIAL

BIENVENIDOS

El doble desafío del pirata Kenway



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas
jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

La vida pirata tiene un especial atractivo en nuestra imaginación. Gente que no seguía más reglas que las suyas, buscadores de tesoros, bebedores de ron (¿queda muy feo decirlo?), pendencieros y mujeriegos (definitivamente me estoy metiendo en un jardín). Por alguna razón que se me escapa, tipejos así causan más admiración que desprecio, y los videojuegos no se escapan a esa tendencia. Por eso, y porque *Assassin´s Creed* se ha convertido en una de las franquicias con más adeptos entre los jugones, no fue difícil decidir que la portada de este mes la ocupase Edward Kenway, el pirata más famoso que ha surcado el Caribe en los circuitos de un videojuego desde que Guybrush Threepwood hiciese de las suyas en la saga *Monkey Island*.

Lo que el pobre Kenway no sabe es que le hemos preparado una encerrona en las páginas de la revista. Mucha melenita rubia (¿envidioso yo?) y mucho porte de guaperas, pero después de lucir palmito a nuestro protagonista le toca pasarse por la sección de análisis y afrontar un doble desafío. En primer lugar, tiene que despejar las dudas lógicas que despierta una saga que está sumida en un ritmo frenético de capítulos anuales. Aquí, por suerte para él, cuenta con la ayuda de Jean Guesdon, director creativo del juego, que defiende esa política de lanzamientos en la entrevista exclusiva que también publicamos en este número.

El segundo reto del nuevo asesino puede que sea todavía mayor: su aventura tiene el honor de ser el primer juego de PS4 que analizamos, y hay muchas miradas pendientes de lo que las nuevas consolas pueden ofrecer. De haber sabido la que se le venía encima, Kenway habría puesto rumbo a otros mares más calmados…



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas





http://bit.ly/Vq68jI

YouTube http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
@AlbertoLloretPM

Comienza a cuenta atrás. Este es el último número antes del desembarco de las nuevas consolas. Y tengo sentimientos encontrados. Por un lado, no quiero que las actuales máquinas pierdan fuelle y por otro, las nuevas tienen cosas que me atraen bastante. Esos *Dead Rising 3* y *Killzone Shadow Fall* o se me van de la cabeza…



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
@DMHobby

Versiones duplicadas. Este año, la decisión más difícil no está entre *Call of Duty Ghosts* y *Battlefield 4* (que también tiene lo suyo) sino entre hacerse con las versiones para PS3 y Xbox 360 ya mismo o esperar un mes a la "next gen". Creo que probaré cómo funciona el "upgrade" de versiones por un precio reducido.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
@Tycho_fan

La primera review de PS4. Pues sí, aunque aún quedan unas semanas para que llegue esta consola, ya os podemos ofrecer el primer análisis para ella. El "marrón"/honor me ha tocado a mí. ¿Cómo evalúas un juego para un formato que aún no ha nacido? ¿Cuál será el límite real de la consola? Será interesante descubrirlo.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan…
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 268




PÁGINA 64 NOVEDAD

PÁGINA 68 NOVEDAD PS4

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Edward Kenway navega entre dos aguas: la actual generación y la next-gen.

PÁGINA 88 ENTREVISTA

PÁGINA 110 PREESTRENO

THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

Os damos todas las claves del juego que os alegrará las Navidades en 3DS.



PÁGINA 92 REPORTAJE

TESOROS DE COLECCIÓN

Joyas, rarezas y otros artículos que os pondrán los dientes largos. Aviso: preparad la chequera.



PÁGINA 70 NOVEDAD

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Acompañamos al Caballero Oscuro en su nueva aventura.




PÁGINA 30 REPORTAJE

LOS JUEGOS DE PS4 Y XBOX ONE

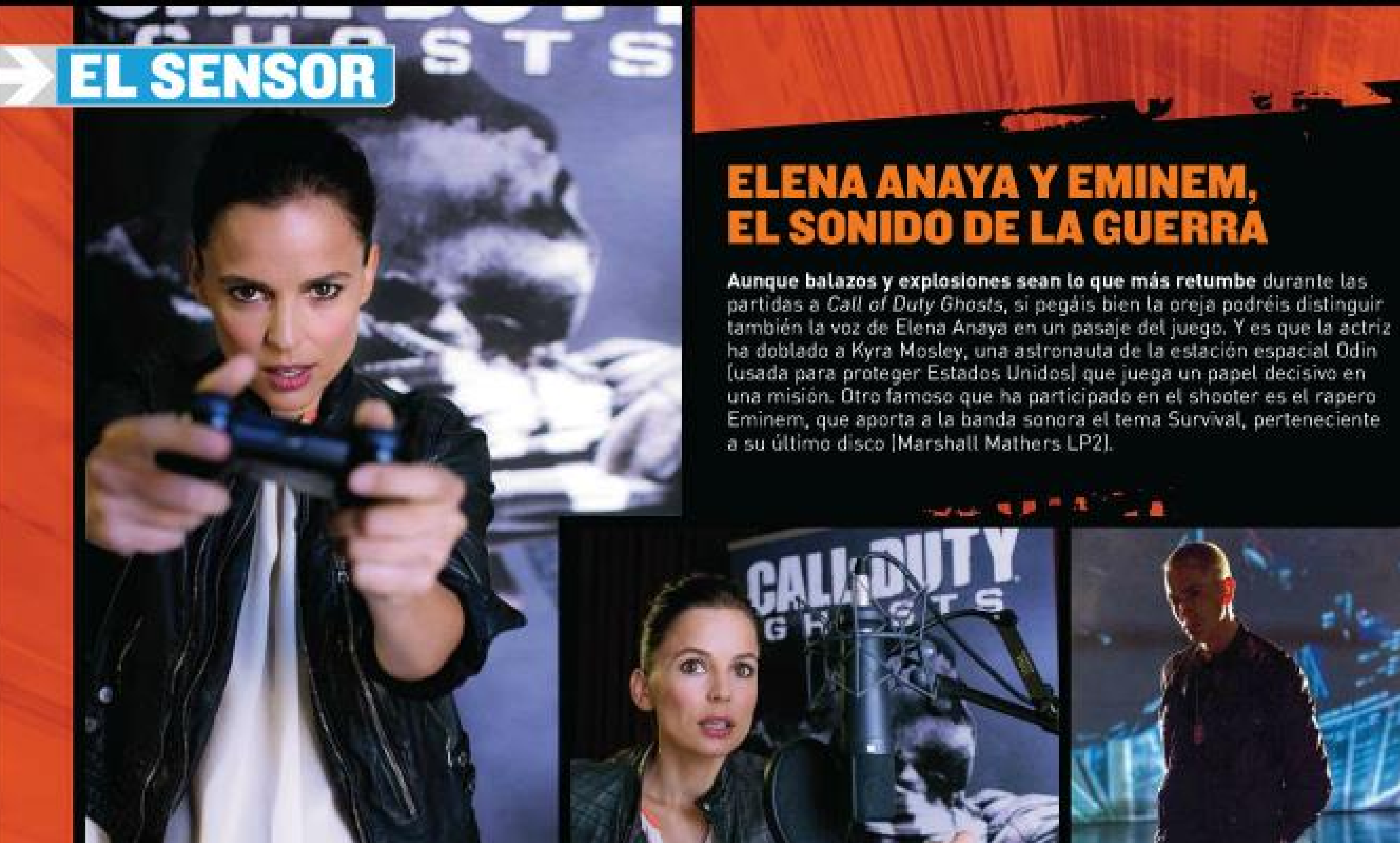
¿Qué consola tiene mejor catálogo de lanzamiento? Tenéis la respuesta en este especial.



PÁGINA 54 REPORTAJE

JUEGOS DE TERROR

Celebramos Halloween con The Evil Within y un acongojante repaso a lo mejor del género.



ELENA ANAYA Y EMINEM, EL SONIDO DE LA GUERRA

Aunque balazos y explosiones sean lo que más retumbe durante las partidas a *Call of Duty Ghosts*, si pegáis bien la oreja podréis distinguir también la voz de Elena Anaya en un pasaje del juego. Y es que la actriz ha doblado a Kyra Mosley, una astronauta de la estación espacial Odin (usada para proteger Estados Unidos) que juega un papel decisivo en una misión. Otro famoso que ha participado en el shooter es el rapero Eminem, que aporta a la banda sonora el tema Survival, perteneciente a su último disco (Marshall Mathers LP2).

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Actrices que hacen de astronauta, personajes pillados en pelotas, juegos que baten récord Guinness o islas que se hermanan con videojuegos. Suena a disparate, pero os aseguramos que se trata de hechos verdaderos.



GTA V TAMBIÉN BATE RÉCORDS GUINNESS

El juego de Rockstar ha logrado batir todos estos récords en la famosa lista. ¿A alguien le extraña?:

- Aventura de acción más vendida en 24 horas.
- Juego más vendido en 24 h.
- Producto de ocio más rápido en recaudar 1000 millones de dólares.
- Videojuego más rápido en recaudar esa misma cifra.
- Videojuego más rentable en 24 horas.
- Mayor recaudación de un producto de ocio en 24 h.
- Tráiler más visto.

GUINNESS WORLD RECORDS



A CAGE LE PONEN LAS DUCHAS

La filtración de unas imágenes de *Beyond: Dos almas* en las que aparece Jodie tal como vino al mundo (es un bug del juego), unidas a otras escenas similares que salían en *Heavy Rain*, demuestran que el baño es el lugar fetiche de David Cage, creador de ambos juegos.

EL NUEVO "JUGUETE" DE AONUMA

El responsable de Zelda: A Link Between Worlds presume en la foto con una 3DS XL Edición Limitada de su juego (sí, eso que veis es el símbolo de la Trifuerza). Una igual puede ser vuestra si os pasáis por la tienda el 22 de noviembre (incluye un código de descarga del juego). Por cierto, el 1 de noviembre Nintendo lanza también otra portátil Edición Coleccionista de Luigi para celebrar el año del "hermanísimo".











ESCOCIA Y SKYLANDS, HERMANAS VIRTUALES

La salida de Skylanders Swap Force nos ha traído una noticia curiosa: el hermanamiento virtual de Skylands, la tierra donde se desarrolla el videojuego, y la isla de Skye, en Escocia. Como veis en estas fotos, el pulpo Wash Buckler lo celebró visitando la isla, un lugar con unos paisajes naturales preciosos, pero donde da la impresión de no haber muchas diversiones, sobre todo en invierno... más allá de echar una partidita con la consola, claro.

La imagen



Los zombis de Dead Rising 3 no dudaron en invadir el centro de Madrid

El pasado 14 de octubre, aprovechando el estreno del primer episodio de la nueva temporada de *The Walking Dead* en los Cines Callao de Madrid, se celebró también la presentación de *Dead Rising 3*. Ese día, lo de la belleza en la alfombra roja se llevó más bien poquito...

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).

Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Están justificadas algunas críticas a Beyond: Dos almas?



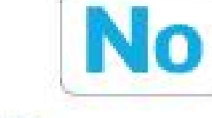




Daniel Acal
Jefe de Sección de Playmanía

Reproduciendo aciertos... y errores

Mi crítica va "más allá" de si *Beyond* es un juego o una peli. Yo siempre he defendido *Heavy Rain* y no tengo problemas en jugar a un videojuego basado en quicktime events. Mi problema con *Beyond* es que ni en los momentos más dramáticos logra transmitirme ninguna tensión, porque los errores no se penalizan. ¿Y por qué con Aiden no podemos elegir cómo nos enfrentamos a los enemigos? Si nos hubiera dejado más libertad en los momentos de "acción", David Cage habría tapado algunas bocas...





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Benditas las ideas que van más allá

A muchos se les llena la boca pidiendo originalidad en los juegos. Sin embargo, cuando alguien se atreve a hacer algo diferente, aparecen las discrepancias y las incongruencias. De *Beyond: Dos almas* se ha llegado a decir que no es un videojuego, sino una película de la que se es poco partícipe. Eso también sucede en las escenas de vídeo de *Metal Gear Solid* o en los combates de los juegos de rol por turnos, y no he oído argumentos de que, por ello, no fueran videojuegos.

SUBEN

→ **KINGDOM HEARTS,** después de anunciarse el desarrollo de *2.5 Remix* y mostrarse un nuevo tráiler de la tercera entrega. Square está de vuelta.



→ **Wii U** aumentó sus ventas en un 685% en el Reino Unido durante la semana en que se lanzó *The Legend of Zelda: Wind Waker HD*.



→ **PSN PLUS,** que, en el mes de noviembre, regalará *Metal Gear Rising, Remember Me, Oddworld Stranger's Wrath* y *Motorstorm RC*.



→ **RESIDENT EVIL 7** estaría ya en desarrollo, según el perfil de LinkedIn de la diseñadora Karen Brakenridge.

BAJAN



→ **LA MUERTE DE TOM CLANCY,** el escritor que aportaba ideas a los guiones de sagas como *Splinter Cell*.



→ **DEAD RISING 3** no saldrá en Alemania, después de no haber sido clasificado debido a su contenido violento.



→ **LOS RETRASOS** de *Watch Dogs* y *DriveClub* hasta 2014, que hacen pensar que la llegada de la nueva generación los ha cogido en pañales.



→ **GTA ONLINE,** cuyos primeros días fueron un auténtico caos: servidores inaccesibles, perfiles de personajes que se borraban solos...

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"Decían que los Pokémon no encajarían en Estados Unidos... De haber hecho caso, nunca se habría producido este éxito."



David Cage
Director de Quantic Dream

"Hay que apoyar a aquéllos que aportan nuevas ideas y hacen videojuegos donde disparar no es la tarea principal."



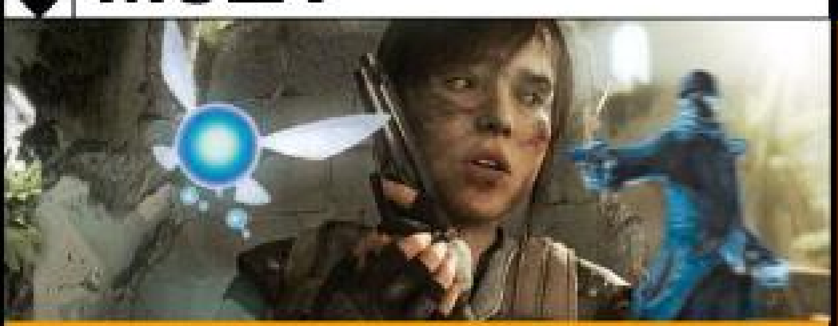
Eiji Aonuma
Productor de la saga *The Legend of Zelda*

"Hemos cogido el vicio de hacer las cosas más fáciles para todo el mundo, pero eso no es del todo divertido."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



➔ **Que tanto la entidad de *Beyond* como el protagonista de *Watch Dogs* se llamen Aiden... Solo faltaría ver al personaje del juego de Ubisoft detrás de Jodie diciendo "Hey, listen".**
Sí, a la hora de bautizar al personaje, la originalidad brilla, a veces, por su ausencia. Al menos no se llaman Antonio, José o Manuel. Te compramos la idea, pero, por Dios, que no parafrasee a Navi jamás...

➔ **Si en *GTA V* le pones barba a Michael, es clavado a Ángel Martín, de *Sé lo que hicisteis*.**
Se tienen un aire, pero el carisma de Michael es inigualable.

➔ **Las locuras y chulerías de Trevor en *GTA V*. Es la fusión entre Torrente y Chuck Norris.**
Un buen retrato robot. Es tan guarro y bestia como esos dos.

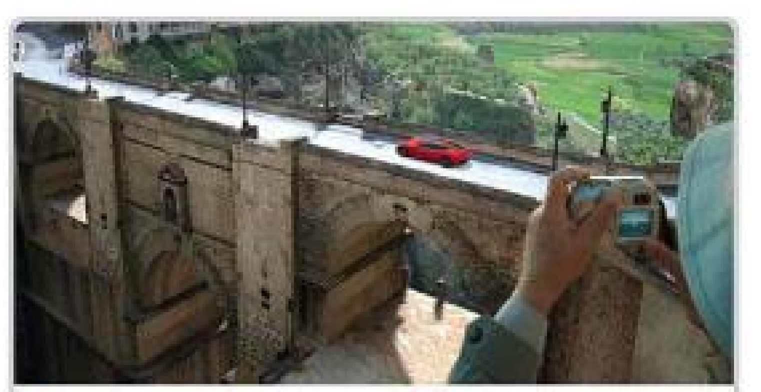
➔ **Ver la evolución de las consolas según vas creciendo.**
Sí, aunque eso tiene su lado negativo, en forma de canas, achaques y otros problemas.

➔ **Que *Beyond* sea tan impresionante que te pregunten que qué película estás viendo.**
Pues con las imágenes que se filtraron de Jodie desnuda, igual te metes en un lío...

➔ **Que se caiga un objeto en casa y echarle la culpa a Aiden, que es muy travieso.**
¿También hay un terremoto bautizado como Aiden?

➔ **Que con *FIFA 14* puedas devolver a Özil al Real Madrid.**
De hecho, si no conectas el juego a Internet, el bueno de Mesut sigue en el Bernabéu...

➔ **Disfrutar de *Pokémon* como el primer día. ¡Hay que hacerse con todos!**
Desde luego, pocas sagas hay tan mágicas como ésta.



➔ **Que el ayuntamiento de mi ciudad, Ronda, le conceda un premio a Sony por incluir escenarios de la zona en *Gran Turismo 6*, que va a promocionar, precisamente, el turismo.**
A Kazunori Yamauchi deberían hacerlo hijo pródigo de la ciudad. Parece que su buen gusto no se limita a la automoción.

NO MOLA



➔ **Ver la cara de mi psicólogo cuando le digo que estoy jugando a *Metal Gear Rising Revengeance* y que celebro cada vez que dejo a un enemigo convertido en cien rodajas de salami.**
Así, a priori, la verdad es que suena un tanto extraño. Sin embargo, seguro que si prueba el juego él también acabará lanzando vítores y olés ante las escabechinas del bueno de Raiden.

➔ **Que *GTA V* tenga un casino y que esté siempre cerrado.**
Ojalá hicieran un DLC ambientado en Las Vegas y sí hubiera algún casino operativo...

➔ **Que en *GTA V* no puedas jugar a la consola de tu hijo.**
¿Un juego dentro de otro? El universo podría colapsarse.

➔ **Atracar una tienda en *GTA V* y que, al irte, el dependiente te mate de un escopetazo.**
Qué sinvergüenza el tendero, ¿eh? Debería bajar las orejas y dejar que le limpien la caja...

➔ **Los palos a *Beyond*. ¿No os parecen ya suficientes los que se lleva Jodie durante toda su vida? ¡Tenéis menos corazón que Aiden!**
"¡Un palo, un palo, es un palo!". Sí, la verdad es que han sido un tanto desmesurados.

➔ **Que Kojima nos haga sufrir con *MGS V*. ¿Fecha? ¿Un juego o dos? ¿Cigarros electrónicos o puros? ¿Y saldrá Eva?**
Va, nos tiramos a la piscina: 2014, juego y DLC, cigarros electrónicos (mucho menos dañinos) e incógnita total.

➔ **Que se elimine la campaña en títulos como *Titanfall*. ¡La diversión individual no puede desaparecer!**
A algunos se les ha ido de las manos el culto al multijugador.



➔ **Que las compañías de videojuegos refuercen tanto la acción y lo espectacular y que desprecien el verdadero arte, como el que caracterizaba a la primera PlayStation.**
De un tiempo a esta parte se ha perdido un poco esa magia, pero los videojuegos han sido y serán siempre el octavo arte.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es.



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas.

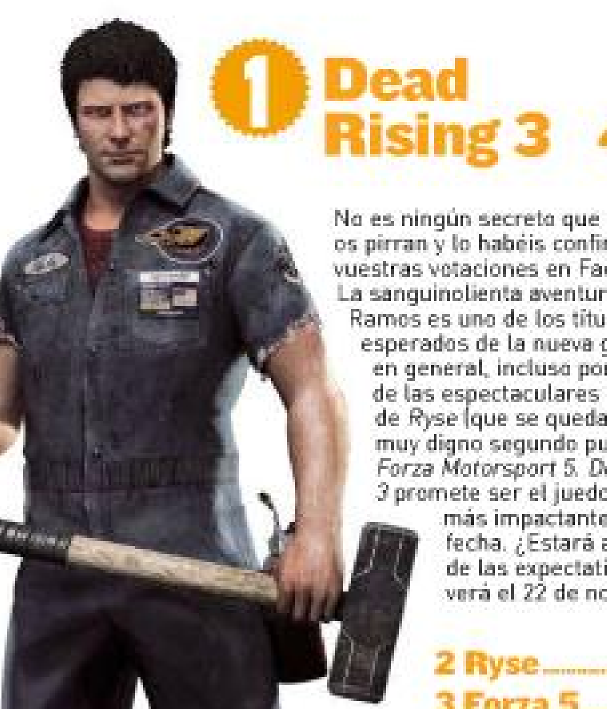
Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS... **25.300** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas | **22.000** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

El exclusivo favorito en el lanzamiento de Xbox One

¡La consola de Microsoft está a punto de llegar! Veamos cuál de sus juegos estrella os llama más la atención:



1 Dead Rising 3 47%

No es ningún secreto que los zombis os pirran y lo habéis confirmado con vuestras votaciones en Facebook. La sanguinolienta aventura de Nick Ramos es uno de los títulos más esperados de la nueva generación en general, incluso por encima de las espectaculares imágenes de *Ryse* (que se queda en un muy digno segundo puesto) o de *Forza Motorsport 5*. *Dead Rising 3* promete ser el juedo de zombis más impactante para la fecha. ¿Estará a la altura de las expectativas? Se verá el 22 de noviembre.

2 Ryse 37%
3 Forza 5 .... 16%



Juegos lanzados sin pulir

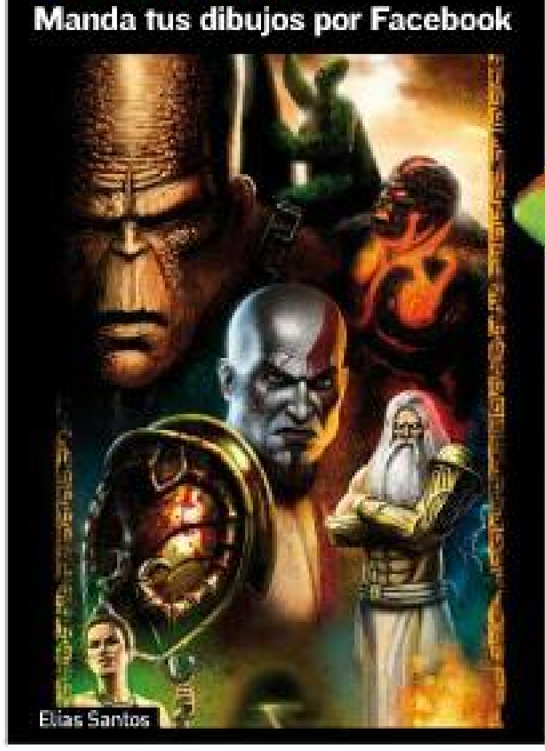
POKÉMON X/ POKÉMON Y

Los pokémaniacos están encantados con el nuevo juego de Game Freak, pero también ha habido hueco para el disgusto. Resulta que había un enorme bug que se "desataba" tras salvar la partida en Ciudad Luminalia. Una vez se intentaba cargar esa partida... ¡se nos bloqueaba el juego! En el momento de escribir estas líneas, los creadores del software están trabajando para solucionarlo, así que confiamos en que ya no tendréis que enfrentaros a ese problema. ¡Ay, qué disgustos!



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Elías Santos



La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué Blanka, de la saga Street Fighter, es de color verde?

Francesc Pau
"Porque trabaja en Parques y Jardines. El verde es su uniforme de trabajo."

Agus López
"Porque es del Betis y, por tanto, es "verdi-blanka". Venga, pedrolos a mí..."

Fran Narfikei
"Porque lo contrataron en Factoría de Ficción, con su moda de pintar a todos de verde."

Roberto Montejano
"Antes trabajaba en una central nuclear y, por la radiación, se volvió verde."

Enrique Javier Montilla
"Porque un día se enfadó con Daniel Quesada y del mismo enfado de volvió verde."

LO MEJOR DEL TIMELINE

Samuel Santiago (Facebook)
"Si el cine y, por tanto, las películas de Torrente son el séptimo arte, ¿Qué es *Beyond: Dos almas*? Yo lo tengo claro: es ARTE, en mayúsculas."

Manuel Romero (Facebook)
"¡Qué juegazo el *Pokémon X-Y* de 3DS! Me he vuelto a enganchar a la saga con veinticinco años... Con eso, lo digo absolutamente todo."

Duncan (hobbyconsolas.com)
"Con *GTA V* aún reciente, para *Watch Dogs* era mejor esperar un poco. Además, con *Assassin's Creed IV*, era ilógico que Ubisoft se pisara a sí misma."

Kaisersose81 (hobbyconsolas.com)
"Ojito con *Titanfall*, que promete mucho. Sus creadores fueron los responsables de *Call of Duty* "cuando molaba", así que ojo vivo con él."

The_Last_of_Me (hc.com)
"¡Sí, se ha anunciado *Kingdom Hearts 2.5 Remix*! Aun así, reprimo mi alegría y doy un tirón de orejas a Square por no incluir *Dream Drop Distance*."

Capitan.Soap.Mc... (hc.com)
"¿Soy el único que, cuando aparece el menú de *Battlefield*, tararea lo del famoso "tara ta ta tán"?"

Javier111 (hobbyconsolas.com)
"*Zelda: A Link Between Worlds* no será un paseo... Me encantan los juegos que obligan a estrujarse el cerebro para hacer una misión o resolver puzles."

Maui (hobbyconsolas.com)
"La campaña de la PETA contra *Pokémon* es absurda. Soy defensora de los animales, pero creo que sus manifestaciones se salen de la lógica."

Potro1980 (hobbyconsolas.com)
"*Beyond* es uno de los mejores juegos de esta generación, igual que *Heavy Rain*, que está entre los cinco mejores títulos de los últimos quince años."

TORRmento (hc.com)
"*Final Fantasy X HD* ya está a punto de llegar. Si regalaran una figura de Tidus y Yuna en el Lago Macalania, me gastaría lo ahorrado para PS4 si hiciera falta."

Nintendero_Valiente (hc.com)
"He quedado sorprendido con las últimas imágenes de *Super Mario 3D World* respecto a lo poco que se había mostrado con anterioridad."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Los juegos de nueva generación se retrasan. ¿Falta de tiempo o saturación?

A quién seguir



Rockstar
Ya hay noticias de su próximo juego. Continuación de una saga conocida... ¿Apuestas?



Yuji Naka
El creador de Sonic trabaja en un juego para PS4 y XboxOne con aspectos "sociales".



Alone
Un juego de terror para Oculus Rift que busca financiación en Kickstarter.

Tendencias

Thor2
#iPad5
BatmanvsSuperman
Tarzan3D
Pokemon
AlienIsolation
Cross_play
#Killzone

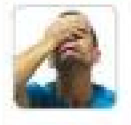


Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Retrasos



WatchDogs@Ubisoft
Ubisoft anuncia que Watch Dogs se retrasará hasta primavera de 2014. La razón que han dado es que al juego le queda aún tiempo de desarrollo para terminar de pulir determinados aspectos.
Abrir Responder Retwittear Favorito



No es la primera vez que sucede (ni será la última). En este caso ha descuadrado todo el presupuesto de Ubi y creado problemas a Sony, que ya tenía packs con PS4 y el juego. Pero la verdadera razón parecer ser estratégica: demasiados buenos títulos estos meses...incluido *Assassin´s Creed IV*.



DriveClub@Shuhei_Yoshida
El presidente de SCE Worldwide Studios anunció que DriveClub saldrá finalmente a principios de 2014. El motivo es que "el equipo requiere más tiempo para poder completar su visión del juego".
Abrir Responder Retwittear Favorito

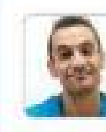


Tres cuartos de lo mismo. Sí, hay voces que afirman que programar para PS4 no es fácil. Pero estando el lanzamiento de *Gran Turismo 6* en diciembre, da que pensar. Da miedo canibalizarse. La cuestión es, ¿por qué no lo pensaron antes?

Nintendo



Competicion @Satoru_wata
El presidente de Nintendo explicó que Nintendo no es buena compitiendo cuando se trata de hacer lo mismo que los demás. Su éxito radica en hacer siempre algo diferente.
Abrir Responder Retwittear Favorito



No me queda claro si es una justificación o una advertencia, pero me parece muy coherente. La cuestión es, ¿será capaz Wii U de mostrar ese aspecto diferencial? De momento ha sido *Zelda Wind Waker* (junto a una pequeña rebaja) la que ha aumentado sus ventas en el Reino Unido en ¡un 685%!



FinalWii@NintendoJapon
Nintendo anuncia que deja de fabricar Wii en Japón. En Europa se seguirá comercializando el nuevo pack de Wii, cuya consola no es retrocompatible y Wii Mini en los países donde está disponible.
Abrir Responder Retwittear Favorito



100 millones de unidades (por encima de PS3 y 360) y el mérito de haber llegado a nuevos jugadores. Un exitazo. Lo paradójico es que hay juegos que siguen vendiendo muy bien en Wii. Interesante dilema el que se le plantea a Nintendo.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas



EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA V	PS3	-	1
2	FIFA 14	PS3	-	1
3	GTA V	360	-	1
4	PES 2014	PS3	-	1
5	FIFA 14	360	-	1
6	Diablo III	PS3	-	1
7	GTA V (Edición especial)	PS3	-	1
8	Kingdom Hearts HD 1.5	PS3	-	1
9	Kingdom Hearts (Ed. Esp.)	PS3	-	1
10	FIFA 14 (Ed. Real Madrid)	PS3	-	1

Grand Theft Auto V La aventura de Michael, Franklin y Trevor en Los Santos ha resultado ser el éxito que se auguraba. En solo dos semanas, el "sandbox" de Rockstar ha superado los 22 millones de copias vendidas en todo el mundo.

FIFA 14 La culminación del proyecto futbolístico de EA Sports en la generación de PS3 y 360 ha cautivado a los amantes del deporte rey.

Por plataformas

PS3
1 GTA V
2 FIFA 14
3 PES 2014
4 Diablo III
5 GTA V (Edición especial)

XBOX 360
1 GTA V
2 FIFA 14
3 GTA V (Edición especial)
4 PES 2014
5 Diablo III

Wii U
1 Rayman Legends
2 Disney Infinity
3 New Super Luigi U
4 N. Super Mario Bros U
5 Pikmin 3

Wii
1 Disney Infinity
2 FIFA 14
3 Just Dance 4
4 Zumba Fitness 2
5 Mario Party 8

3DS
1 Inazuma Eleven: Rayo
2 Inazuma Eleven: Fuego
3 Animal Crossing: New...
4 Mario & Luigi: Dream...
5 Luigi´s Mansion 2

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Dragon Ball Z: Attack...
3 Planes
4 Dora y sus amigos: Un...
5 Barbie Jet Set & Style

PS VITA
1 Killzone Mercenary
2 FIFA 14
3 MotoGP 13
4 Rayman Legends
5 WRC 3

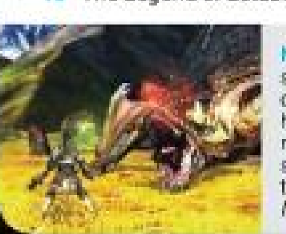
PC
1 Total War Rome II
2 FIFA 14
3 PES 2014
4 World of Warcraft
5 Far Cry 2

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 30 de septiembre al 6 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 Monster Hunter 4 3DS
2 Musou Orochi 2 PS3
3 Armored Core V: Verdict Day PS3
4 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki PS3
5 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki PS Vita
6 Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
7 Animal Crossing: New Leaf 3DS
8 Musou Orochi 2: Ultimate PS Vita
9 Youkai Watch 3DS
10 The Legend of Zelda: Wind Waker HD Wii U



Monster Hunter 4. En solo un mes, el coto de caza de Capcom ha colocado ya tres millones de copias, superando con creces al total de 1,94 millones de *Monster Hunter 3*.

En EE.UU.

Del 29 de septiembre al 5 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

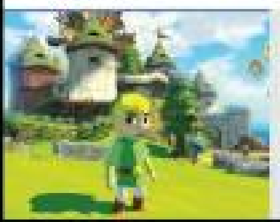
1 GTA V Xbox 360
2 GTA V PS3
3 NBA 2K14 Xbox 360
4 NBA 2K14 PS3
5 The Legend of Zelda: Wind Waker HD Wii U
6 FIFA 14 Xbox 360
7 FIFA 14 PS3
8 Minecraft Xbox 360
9 Madden NFL 25 PS3
10 Madden NFL 25 Xbox 360

NBA 2K14. El simulador de baloncesto de 2K Sports goza de una inmejorable reputación, y ya había ganas entre el público de que la mejor liga del mundo volviera a ponerse en marcha.

En Gran Bretaña

Del 29 de septiembre al 5 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 FIFA 14 Xbox 360
2 GTA V Xbox 360
3 FIFA 14 PS3
4 GTA V PS3
5 The Legend of Zelda: Wind Waker HD Wii U
6 F1 2013 Xbox 360
7 F1 2013 PS3
8 Minecraft Xbox 360
9 Just Dance 2014 Wii
10 The Last of Us PS3



The Legend of Zelda: The Wind Waker HD. Sin hacer mucho ruido, la revisión en alta definición de la mítica aventura de Gamecube ha logrado posicionarse muy bien en casi todas las listas.

La cifra



5.500.000 copias de Pokémon X/Y se vendieron durante la primera semana del juego a la venta.

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas



Cómpralo el 5 de noviembre y TE REGALAMOS un cupón descuento de 12€*, para tu próxima compra en videojuegos, consolas o accesorios

CALL OF DUTY GHOSTS PS3 o XBOX 360
(Disponible para PC por 54,90€)

59,90€
La unidad

*Canjeable hasta el 8 de diciembre 2013



Consola XBOX 360 250 GB + Mando inalámbrico + HALO 4 + TOMB RAIDER + CALL OF DUTY GHOSTS

229,90€
El pack



Headset Multiplataforma SHADOW CALL OF DUTY GHOSTS

99,90€



SPLINTER CELL BLACKLIST PS3, XBOX360 o Wii U
(También disponible para PC por 29,90€)

44,90€
La unidad



WWE 2K14 PS3 o XBOX 360

56,90€
La unidad



GEARS OF WARJUDGMENT, HALO 4 o FORZA HORIZON XBOX 360

19,90€
La unidad

¡Nuevo!



BATTLECHEST 5.0 WORLD OF WARCRAFT
(Incluye Cataclysm)

14,90€



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG PS3, XBOX 360 o Wii U

59,90€
La unidad
(La versión de PS3 incluye 1 h. de juego adicional)



BATTLEFIELD 4 PS3, XBOX 360 o PC

59,90€
La unidad



GAMA ESSENTIALS PS3 ASSASSIN'S CREED

14,90€
La unidad
(También disponibles para XBOX 360)



ASSASSIN'S CREED 3 PS3, XBOX 360, Wii U o ASSASSIN'S CREED III LIBERATION PS VITA

24,90€
La unidad



Consola PS3 500 GB + DUALSHOCK 3 + ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

279,90€
El pack



Consola PS VITA 3 G + BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

179,90€
El pack



BATMAN ARKHAM ORIGINS PS3, XBOX 360 o Wii U

54,90€
La unidad
(También disponibles para 3DS o PS VITA por 34,90€)







NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

La re-evolución de Final Fantasy

Asisitimos a la presentación de Lightning Returns: Final Fantasy XIII y lo probamos para comprobar, de primera mano, lo mucho que cambiará la saga con la última entrega de esta trilogía.

Esta nueva aventura llegará el 14 de febrero y nos pondrá en la piel de Lightning, que volverá al mundo de los mortales cientos de años después de vivir sus primeras andanzas. Una vez más, el mundo estará en sus manos, aunque solo tendrá trece días para salvar todas las almas posibles.

Esta entrega estará repleta de novedades. Será la primera vez, sin contar los MMO *Final Fantasy XI* y *XIV*, que controlaremos a un solo personaje. Lightning ya no tendrá decenas de habilidades, sino un montón de trajes a los que se asociarán las magias y los golpes. Podremos tener tres distintos en cada batalla, cada uno con sus puntos fuertes, como hacer magias más potentes o tener más defensa.

Los combates serán en tiempo real. Tendremos que elegir cuatro habilidades para cada vestido, que se asignarán a los cuatro botones principales del mando. Así, podremos mover a Lightning con total libertad sobre el campo de batalla. Incluso podremos esquivar y defendernos con nuestro escudo pulsando la defensa en el momento adecuado.

Las novedades no acaban ahí, ya que también será uno de los títulos con mayor libertad de exploración de toda la saga. Habrá cuatro grandes continentes que podremos patear a nuestro aire desde los primeros minutos de juego. Habrá decenas de misiones secundarias e incluso podremos completar las principales en cualquier orden.

Esta nueva entrega también jugará con el tiempo. Al inicio de la aventura nos darán siete días para salvar todas las almas que podamos antes de que acabe el mundo, aunque podremos estirar esta duración hasta los trece días. Habrá también, por primera vez, un ciclo día-noche, aunque podremos utilizar algunas tretas para ralentizar el tiempo. Esto también se reflejará en los combates, en los que podremos activar nuestra habilidad de sincronía, que ralentizará el tiempo para que podamos atizar al monstruo de turno.

La personalización de Lightning irá mucho más allá de los trajes, ya que también encontraremos decenas de armas, escudos y accesorios que cambiarán su aspecto y sus parámetros (ya era hora, Square). Gracias a sus interesantes cambios, *Lightning Returns* tiene una pinta realmente buena.

LOS COMBATES SERÁN EN TIEMPO REAL Y LOS PODERES ESTARÁN ASOCIADOS A UNA SERIE DE TRAJES



LA LANCERA FANG, uno de los personajes más geniales de *Final Fantasy XIII*, volverá en esta nueva entrega.

LAS BATALLAS serán en tiempo real, lo que obligará a marcar bien el "timing" de los ataques y las defensas.



"Los trajes de Lightning tienen un carácter más estratégico que estético"

Motomu Toriyama y Yuji Abe, director y diseñador de desarrollo del juego, respectivamente, respondieron a nuestras preguntas. Square quiere volver a ser grande.

YUJI ABE Y MOTOMU TORIYAMA, el diseñador y el director del juego, presentaron el título en Madrid.

¿Cuáles son las principales novedades de esta entrega?
Una de las mayores novedades con respecto a las anteriores entregas es el modo en el que las distintas secciones de juego están dispuestas en el mapa y, sobre todo, cómo accedemos a ellas. Por supuesto, también ha habido una mejora gráfica, aunque el nivel ya era muy alto en las dos entregas previas. Otro gran cambio será el tamaño de los mapas y su estilo, mucho más abiertos y amplios. Además, hemos ampliado el número de acciones que podremos realizar durante la exploración, como esprintar o saltar, aunque quizás la mayor sorpresa será la libertad con la que contaremos para hacer las misiones en el orden que queramos.

¿Y tendremos esa libertad desde el principio o pasará como con el Gran Paals de *Final Fantasy XIII*, que llegaba con dos tercios de la aventura ya completados?
Al principio tendremos que completar un pequeño tutorial en un área cerrada, pero tan pronto como lo terminemos dispondremos de total libertad.

Mientras jugábamos a la demo, hemos visto en el menú algo llamado "plano exterior". ¿De qué se trata?
Es una especie de red social para conectar a los jugadores. Por ejemplo, podremos mandar mensajes cortos y capturas de pantalla de nuestra partida. Incluso podremos mandarles objetos del juego a nuestros amigos. También podremos ver a otros jugadores en nuestra partida en forma de personaje no jugable, y ver en qué punto está su partida.

¿Qué opiniones de los usuarios os han servido para desarrollar esta entrega?
La mayoría han estado relacionadas con los combates. El sistema de cambio de roles de las dos entregas anteriores era perfecto para algunos jugadores, pero otros no lo entendían bien. Por eso, ahora las batallas están más orientadas a la acción, aunque no han perdido su marcado componente estratégico.

Teniendo en cuenta que *FF XIV*, *FF XV* y *Lightning Returns FF XIII* tienen combates en tiempo real, ¿volverá la saga algún día a los combates por turnos?
Nosotros hemos elegido esa vía porque la calidad gráfica que estábamos logrando en los últimos juegos no casaba bien con un sistema de combates por turnos, que rompía con el realismo. Necesitábamos un sistema mucho más dinámico. Sobre lo segundo, no creo que los combates por turnos vayan a desaparecer. Ese estilo más pausado le sienta como un guante a otro tipo de hardware, como las tabletas o los móviles. Si hiciésemos un nuevo juego para alguna de esas plataformas, lo más probable es que usásemos combates por turnos, así que sí, volveremos a ver combates por turnos en la saga.

"LOS COMBATES POR TURNOS NO CASABAN CON EL REALISMO DE LOS GRÁFICOS"
YUJI ABE Y MOTOMU TORIYAMA

¿Cómo funciona el sistema de subida de nivel o mejora del personaje?
El modo más sencillo para mejorar los parámetros de Lightning es mediante nuevo equipo: armas, trajes, accesorios... De hecho, las tiendas tendrán decenas de objetos disponibles desde el principio. Además, al completar misiones principales o secundarias, salvaremos algunas almas, lo que aumentará los parámetros de la protagonista automáticamente.

Me han encantado los distintos trajes de Lightning, pero... ¿no tenéis miedo de que la gente piense que son un poco "de chicas", como pasó en su día con *FF X-2*?
No creo. Lo que nos llevó a tomar esa decisión fue que nos daba la libertad de que cada jugador pudiese ver a Lightning con el aspecto que prefiriese. Hay trajes que son más femeninos, pero la mayoría son trajes del estilo de la saga, mucho más orientados al combate. Eso sí, cada uno tiene sus propias habilidades, lo que les otorga un carácter más jugable y estratégico que estético.

El juego hace mucho hincapié en el tiempo que nos queda. ¿Sentiremos que el reloj nos agobia, al estilo de juegos como *Dead Rising*, o iremos tranquilos?
No queríamos que el jugador tuviera esa sensación de agobio en ningún momento. Hay muchas maneras de aumentar nuestro tiempo. Al inicio, contemos sólo con siete días para que acabe el mundo, pero, si jugamos bien, conseguiremos aumentarlos hasta trece. Incluso contaremos con habilidades que detendrán el tiempo (de uso limitado), para que podamos explorar más tranquilamente. Además, el juego tiene varios niveles de dificultad y, por ejemplo, en el modo fácil no recibiremos penalizaciones de tiempo al escapar de una batalla.



EL ESTILO DE JUEGO será contrarreloj, pero, aun así, el juego durará más de 50 horas, como siempre.



THIEF será en primera persona, salvo ciertas acciones como remates, que serán en tercera...



EL TOQUE DE QUEDA hará que recorrer ciertas partes de la ciudad sea difícil... a excepción de los tejados.

LA TORRE del reloj será la guarida de Garret. Allí veremos expuestas todas las joyas robadas...

PRIMER CONTACTO PS4 - PS3 - XBOX 360 - XBOX ONE - PC

De profesión, ladrón de guante blanco...

La saga *Thief*, desconocida hasta ahora en consola, se "reinventará" el año que viene para conquistarnos con sus sigilosos robos... que ya hemos podido probar.

Ya hemos podido disfrutar de nuestros primeros 90 minutos de juego con *Thief*, uno de los proyectos más atractivos del primer año de la "next gen" (también saldrá en las consolas actuales). En él, nos convertiremos en el ladrón Garret, el protagonista de la saga, que vuelve con su lema "lo que es tuyo, es mío" dispuesto a saquear a los ricos de Ciudad, una urbe regida con mano de hierro pero que gracias a Orion, la voz crítica del pueblo, está empezando a plantar cara. Dentro de este marco, pudimos recorrer uno de los 4 grandes distritos (el mercado) que formarán Ciudad. En él conocimos a Basso, el contacto que nos encargará las misiones de robo, que en la demo fueron un total de cuatro (robar una estilográfica, un espejo de mano, un cuadro...). La mecánica en todos ellos era parecida: primero, recorrer el entorno con libertad al más puro estilo *Mirror's Edge*, en vista subjetiva y con acciones automáticas al pulsar un botón (saltar, esquivar obstáculos...). Mientras avanzamos por el suelo o los tejados debemos evitar a los guardias (la fuerza debe ser el último recurso) al tiempo que usamos nuestro arco y otros gadgets para acceder a casas o modificar el entorno a nuestro favor (las flechas incendiarias, por ejemplo, queman sogas para dejar caer cajas). Una vez en el interior de las casas, podemos apagar luces, forzar cerraduras, buscar interruptores para desvelar cajas fuertes o incluso buscar pistas para abrirlas (dentro de un armario se encontraba una contraseña). Y todo mientras nos hacemos con objetos de pequeño valor para comprar mejoras, gadgets o munición en el mercado negro. Para un primer contacto, el juego apunta maneras...

Los principales aliados de Garret



NO TODO SERÁN ENEMIGOS en Ciudad, aunque los aliados serán muy escasos. Basso será quien nos ponga sobre la pista de cuadros y joyas valiosas, e incluso tendremos contactos en el mercado negro para comprar munición, gadgets y mejoras.



NUESTRO ARCO contará con varios tipos de flecha (incendiaria, de ataque o para colgar cuerdas para nos permitan trepar por ellas...), así como ganzúas o un pequeño gancho para desvencijar placas y mecanismos. Habrá mejoras para algunas de ellas.



LA FUERZA será siempre el último recurso. Movernos por las sombras y el sigilo serán más efectivos...

■ *THIEF* APOSTARÁ POR EL SIGILO Y LA EXPLORACIÓN, CON UNOS RESULTADOS MUY INTERESANTES... ■

Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Sensaciones "next gen"

La nueva generación está a la vuelta de la esquina y, de forma cada vez más insistente, me visitan "fantasmas" del pasado, recuerdos de los lanzamientos de otras consolas y hecho en falta "algo", emociones y sensaciones que creo se han ido perdiendo.

Si compraste una Super Nintendo en su lanzamiento y venías de NES o Megadrive, seguro que recuerdas tus primeras horas con *Super Mario World* y el nuevo mando. Esa sensación de "estar perdido", de no atinar a pulsar A para realizar el ataque giratorio mientras corríamos, por ejemplo. O el primer contacto con el pad de N64 (o Saturn) y su stick analógico... o el Dual Analog de PlayStation. O el Wii Motion...



SUPER MARIO WORLD y el mando de SNES, ¿quién no recuerda las sensaciones?

Lo que quiero decir es que echo en falta ese "aprendizaje", ese descubrir un nuevo mando que para mí debería formar parte sí o sí de una nueva consola/generación. Llevamos con el Dual Shock cuatro generaciones y con el mando de Xbox dos (tres si contamos el mando S del primer modelo). Era un buen momento para cambiar...

Y es que, ¿no es un poco osado el término "nueva generación" cuando, en el fondo, la forma de jugar es lo que menos cambia?

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC - VITA

La "invasión" de las reediciones de juegos

Como todos los años por estas fechas, junto a las novedades más importantes, se lanzan un montón de **reediciones y versiones GOTY** de viejos conocidos con más contenido. Este año les ha tocado a...



ASSASSIN´S CREED HERITAGE

■ **Género** Aventura ■ **Formatos** PS3 - Xbox 360 - PC ■ **Lanzamiento** 7 de Noviembre ■ **Precio** 50 € ■ **¿Qué incluye?** *Assassin's Creed, Assassin's Creed II Edición Juego del Año* (con los DLC "La hoguera de las Vanidades" y "La Batalla de Forlì"), *Assassin's Creed: La Hermandad, Assassin's Creed: Revelations* y *Assassin's Creed III* (5 juegos en total).

Si aún no habéis disfrutado de una de las sagas clave de esta generación, podéis haceros con un completísimo pack a un precio realmente ajustado. Y es que *Heritage* incluye los cinco primeros títulos de la serie para consolas de sobremesa (y PC), por 50 €. 10 € por juego es una ganga, ¿verdad? El caso es que con esta colección podréis repasar la parte más importante de la historia de *AC*, desde sus orígenes con Altaïr, a la trilogía renacentista de Ezio y rematar con la aventura americana de *ACIII*. Eso sí, la colección no incluye todos los DLC, solo los de *ACII*... pero para empezar tenéis juego para rato.





CASTLEVANIA LORD OF SHADOWS COLLECTION

■ **Género** Aventura ■ **Formatos** PS3 - Xbox 360 ■ **Lanzamiento** 7 de Noviembre ■ **Precio** 39,99 € ■ **¿Qué incluye?** *Castlevania Lords of Shadow* y sus dos DLC ("Ensueño" y "Resurreción"), versión HD digital de *Mirrors of Fate* y demo de *Castlevania Lords of Shadow 2* (digital)

El Castlevania "más español" prepara su regreso a finales de febrero de 2014... pero por si aún no habéis disfrutado de esta revisión de la saga, en breve se lanzará esta colección, que incluye el primer *Lords of Shadow* (de 2010), así como sus dos contenidos descargables, que amplían la historia y el epílogo. Además, incluye un código digital que da acceso a dos extras de lujo. Por un lado, la versión digital y en alta definición de *Mirrors of Fate*, el juego que se lanzó a principios de año para 3DS, y por otro, una exclusiva demo de Lords of Shadow 2, para que vayáis degustando cómo será manejar a Drácula, por primera vez, en esta saga.

Y NO TE PIERDAS...



INJUSTICE ULTIMATE EDITION

■ **Género** Lucha ■ **Formatos** PS4, PS3, Xbox 360, Vita, PC ■ **Lanzamiento** 29 de Noviembre ■ **Precio** 39,99€ (PS4: 59,99€) ■ **¿Qué incluye?** El juego completo incluido todo su DLC (cinco personajes en total).

Si los combates entre superhéroes, con cierto sabor *Mortal Kombat*, se os pasaron, ahora podéis recuperarlos con esta edición "completa", que llega por primera vez a Vita (que incluirá controles táctiles) y PlayStation 4.



DISHONORED GOTY

■ **Género** Aventura ■ **Formatos** PS3, Xbox 360, PC ■ **Lanzamiento** Ya disponible ■ **Precio** 39,99 € ■ **¿Qué incluye?** El juego completo más sus cuatro DLC (dos de ellos, historia)

Galardonado con más de 100 premios, *Dishonored* fue uno de los juegos revelación de 2012. Una mezcla de sigilo, acción y aventura que debéis probar sí o sí... y más con esta edición.



BORDERLANDS 2 GOTY

■ **Género** Shooter ■ **Formatos** PS3, Xbox 360, PC ■ **Lanzamiento** Ya disponible ■ **Precio** 59,99 €, 44,99 (PC) ■ **¿Qué incluye?** Juego + el DLC hasta la fecha

Uno de los mejores shooters para jugar en cooperativo ha recibido el tratamiento GOTY, incluyendo 2 personajes más, 4 campañas nuevas, packs de mejoras, más trajes y cabezas para tu editar tu personaje...



DEUS EX DIRECTOR´S CUT

■ **Género** Aventura ■ **Formatos** PS3, Xbox 360, Wii U, PC ■ **Lanzamiento** Disponible ■ **Precio** 39,95 € ■ **¿Qué incluye?** Juego, DLC, comentarios, guías

Esta maravilla cyberpunk vuelve con una edición que aprovecha el gamepad de Wii U y al tiempo incluye el DLC el eslabón perdido, comentarios del equipo, guías dentro del juego y otras mejoras menores.





NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

■ **Género** Lucha ■ **Formatos** PS3, Xbox 360, PC ■ **Lanzamiento** Disponible ■ **Precio** 39,99 € ■ **¿Qué incluye?** Storm 3 más un nuevo capítulo, 100 misiones y más

El anaranjado ninja vuelve con su juego del año pasado con novedades, como un capítulo centrado en la lucha de Itachi y Sasuke contra Kabuto (que también es manejable), 100 misiones, 38 trajes, nuevas escenas de vídeo... Para fans.



Head shot

por David Martínez

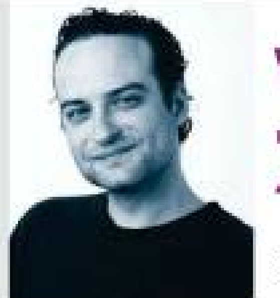
El arte de la guerra en Watch_Dogs

Ubisoft, desarrolladores de *Assassin´s Creed, Splinter Cell* o *Rayman*, se caracteriza por **inundar el catálogo de las consolas en su lanzamiento.** Lo hicieron con Wii (*Red Steel, Raving Rabbids, Far Cry Vengeance, Splinter Cell...*) y Nintendo DS en su momento, y esta estrategia se iba a repetir con la nueva generación (PS4 y Xbox One).

Sin embargo, esta vez el panorama es mucho menos favorable. En el horizonte se encuentra nada menos que *GTA V*, el sandbox por excelencia, al que aún le quedan muchas unidades por vender y otro título de la compañía, *Assassin´s Creed IV*, que también apuesta por un desarrollo de mundo abierto. La estrategia de la compañía gala fue tan "burda" como lanzar una campaña publicitaria en que decía **"dos meses son suficientes para visitar Los Santos"**, a ver si así se llevaban a los usuarios cansados de *Grand Theft Auto Online*.

DOS MESES EN LOS SANTOS no parecen suficiente para hacerse con *Watch Dogs*.

Por suerte, alguien ha entrado en razón a tiempo y ha hecho caso al maestro **Sun Tzu, que ya escribió en El arte de la guerra**: no inicies una batalla que no vayas a ganar. *Watch Dogs* se ha retrasado hasta la próxima primavera. Una buena ocasión para depurar el juego, y conseguir que en las nuevas consolas suba la tasa de frames (en la versión original era de 30 fps) y se vea más fluido. ¡Nos vemos en Chicago!

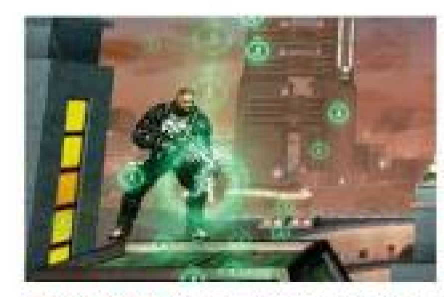


Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Coger items ha de ser como comer pipas

Ya está aquí Assassin's Creed IV. En la redacción hay cierto cachondeíto conmigo, porque soy el defensor de la saga contra viento y marea (nunca mejor dicho). Pero no soy ajeno a sus taras, ¿eh? En concreto, hay una propuesta en su jugabilidad que me cansa: **el coleccionismo de items**. Antes eran plumas, ahora fragmentos del Animus o piedras. En los primeros juegos, uno se picaba a encontrarlos todos (lo que lleva horas) con la esperanza de obtener un premio a la altura. Pero no, **aquí te dan mejoras como trajes que repelen las balas**. ¿Y para qué quiero eso, si para cuando lo consigo ya me he fundido el juego?

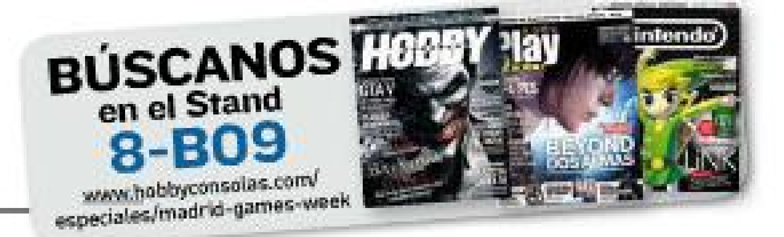


CRACKDOWN elevó el listón de una tarea tan rutinaria como la recolección de items.

Creo que diseñar un catálogo de tareas secundarias en un sandbox es un arte que no todos dominan. Para mí, el ejemplo de **un sistema bien hecho es el de la saga Crackdown**. Casi sin darte cuenta, mejoras más y más a tu héroe, a base de alcanzar orbes que parecen decir "cógeme". Y claro, cuanto más atrapas, mejor te vuelves... ¡no puedes parar! He ahí la clave: la motivación constante para conseguirlos, no una promesa de futuro.

Mi querido *Assassin's* tiene que mejorar en ese sentido (y en bastantes otros) para volver al trono. A ver si el cambio de generación sirve para plantearse una nueva y mejorada lucha contra el Temple.

EVENTO MADRID



¡Ven a la fiesta de los videojuegos!

Del 8 al 10 de noviembre nos veremos en Madrid Games Week, la feria de videojuegos más importante de nuestro país.

Ya tenemos a la vuelta de la esquina la Madrid Games Week, la mayor feria de videojuegos de España. Se celebrará del 8 al 10 de noviembre, y será la oportunidad de probar las nuevas consolas, jugar a los grandes lanzamientos de esta Navidad... y vernos las caras de cerca, porque todos los que hacemos Hobby Consolas y las otras dos publicaciones de Axel Springer (PlayManía y la Revista Oficial Nintendo) os estaremos esperando en nuestro stand.

Durante los tres días en los que la feria estará abierta al público organizaremos distintos eventos: firmas de revistas, coloquios sobre los temas de más actualidad y hasta un concurso de cosplay en el que estará en juego la moto que veis en la imagen de aquí al lado. No dejéis de visitar el especial de nuestra web (**www.hobbyconsolas.com/especiales/madrid-games-week**) durante los días previos al inicio de la feria para tener toda la información actualizada, y ya sabéis: ¡esperamos veros allí!



ESTA FANTÁSTICA MOTO es el premio que se llevará el ganador de nuestro concurso de cosplay, uno de los muchos eventos que organizaremos durante la feria.



LA CITA IDEAL PARA PROBAR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Los grandes juegos del año van a estar a vuestra disposición en la feria. Por supuesto, las grandes estrellas van a ser PS4 y Xbox One, que ocuparán un espacio privilegiado en los stands de Sony y Microsoft. Además, también Nintendo va a hacer un desembarco a lo grande con juegos como *Super Mario 3D World* o el nuevo *Zelda* de 3DS, entre otros muchos. La presencia de otras compañías como Activision (*Call of Duty Ghosts*), Electronic Arts (*Battlefield 4*) o Namco Bandai (F1 2013) convierte a Madrid Games Week en una cita imprescindible.



LOS GRANDES BOMBAZOS DEL AÑO ser podrán jugar durante los tres días de duración de la feria. Una oportunidad que no podéis dejar escapar.

RETRASO PS4 - XBOX ONE - PS3 - 360 - Wii U

Estos juegos tendrán que esperar

Iban a llegar para el estreno de las nuevas consolas, pero tanto DriveClub como Watch Dogs se han retrasado.

Ha pillado a todos por sorpresa, pero *Watch Dogs*, el sandbox "tecnológico" de Ubisoft, no llegará este año. Lo hará en la primavera del año que viene, aunque sin fecha concreta aún. Por su parte, *DriveClub*, que iba a ser uno de los exclusivos del lanzamiento de PS4, se retrasa también hasta comienzos de 2014. Ni las tiendas, ni los distribuidores en España eran conscientes del cambio, lo que ha ocasionado un cacao de cambios de reservas, retiradas de publicidad... ¿A qué se habrán debido estas decisiones? En el caso de *Watch Dogs*, hay quien apunta que se ha hecho para evitar el exceso de competencia navideña: *Assassin's Creed IV* llega ya y *GTA V* promete romper récords como regalo de Reyes. El caso de DriveClub es algo más raro, aunque podría servir para pulir errores de última hora. Son juegos muy importantes y sus creadores prefieren ir sobre seguro. Mejor esperar que encontrar bugs, ¿no?



DRIVECLUB supondrá una apuesta por la "conducción social" y era uno de los títulos más prometedores de la primera hornada de PS4. ¿Hasta cuándo tendremos que esperar para verlo?

WATCH DOGS iba a llegar a PS3, PS4, 360, Xbox One, Wii U y PC. Todas las versiones se han pospuesto.

Breves

TITANFALL YA ESTÁ PREPARANDO SU DESEMBARCO...

La aclamada ópera prima de Respawn (de la que dimos buena cuenta hace un par de números), ya ha confirmado su fecha de lanzamiento. Será el 13 de marzo y no llegará solo: la edición coleccionista (150 €) vendrá cargada de atractivos extras, como un completo libro de arte de más de 190 páginas, un póster exclusivo con el Titan de tipo Atlas, una copia del juego y, lo más atractivo de todo, un diorama de 45 cm de alto con más de 300 piezas individuales para formar un Titan, varios soldados... ¡y luces led alimentadas a pilas!

El juego, que ya cuenta con más de 100 galardones (fue el primer juego en aglutinar 6 premios en un mismo E3), promete reinventar los shooters subjetivos al fusionar campaña individual con el multijugador e introducir la figura de los Titanes, unos enormes mechas de gran poder destructivo. Aparte, como soldados de "a pie", contaremos con una mayor agilidad, jetpacks (para alcanzar zonas elevadas), dispositivos de invisibilidad y otros artefactos para poder plantar cara a los gigantes de hierro, todo en un desarrollo repleto de acción, con distintos tipos de partida y gran calidad técnica (al menos en PC y Xbox One).



ALEGRÍAS PARA LOS FANS DE KINGDOM HEARTS

Square Enix ha realizado dos anuncios que, seguro, han encantado a los fans de Sora y esta serie de mágicos action RPG. El primero es que, en 2014, llegará *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix*, nuevo recopilatorio con *KH2 Final Mix*, *KH Birth By Sleep Final Mix* y las escenas de *KH Re: Coded*. Además, se ha mostrado un nuevo vídeo de *Kingdom Hearts III* para la nueva generación... ¡y qué nivel de detalle!





SPIDER-MAN VUELVE EN PRIMAVERA DE 2014

Coincidiendo con el estreno de "The Amazing Spider-Man 2" en los cines de todo el mundo, Activision lanzará para casi todas las consolas (menos Vita), el videojuego oficial. Está siendo desarrollado por Beenox, y tomará como punto de partida unos hechos paralelos a los de la película. Y los usuarios de PS Vita pueden estar tranquilos: este mismo mes de noviembre aterrizará en la portátil de Sony una adaptación del anterior juego, según ha confirmado recientemente el propio blog oficial de PlayStation...

LOS SIMS ESTRENAN NUEVA VIDA EN 2014

Los Sims 4, la nueva versión del aclamado simulador social, llegará a las tiendas el próximo otoño de 2014, y lo hará con un montón de mejoras y novedades, como unas potentes herramientas de creación, nuevas rutinas de inteligencia y comportamiento, o incluso poder controlar la mente, el cuerpo y el corazón de los Sims. Pinta bien...



MADCATZ LANZA SU CONSOLA ANDROID

El 10 de diciembre, Madcatz pondrá a la venta su micro-consola Android M.O.J.O. a un precio recomendado de 250 €. Contará con un potente procesador NVidia Tegra 4, 2GB de Ram y 16 GB de memoria interna, resolución 1080p, SO Android 4.2.2. y un pad que promete dejar buenas experiencias de juego. Llegará en pequeñas cantidades, por lo que si te interesa, lo mejor es reservarla.



BIG IN JAPAN

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ Xbox One ■ Aventura ■ Access Games ■ Lanzamiento: 2014

LOS SUEÑOS MÁS OSCUROS NUNCA MUEREN

D4: DARK DREAMS DON'T DIE

Xbox One también está reforzando su catálogo con algunas producciones japonesas muy interesantes, como lo nuevo de Hidetaka "Swery" Suehiro.

■ **TRAS DAR CARPETAZO A DEADLY PREMONITION** y su versión Director's Cut (*Red Seeds Profile* en Japón), Hidetaka Suehiro (director y guionista) ya se ha volcado por completo en su nueva obra, *D4; Dark Dreams Don't* Die. A pesar del título, no tiene nada que ver con los *D* y *D2* del recientemente fallecido Kenji Eno.

D4 será una aventura por episodios, al estilo *The Walking Dead*, en la que no faltarán los Quick Time Events o incluso el espíritu "point and click" de las aventuras clásicas. Ha sido diseñada para aprovechar las posibilidades del nuevo Kinect (aunque se podrá jugar con el mando). Su creador ha afirmado que se decantó por XO porque, con Kinect, puede crear la aventura que siempre había soñado en base a dos pilares: la "empatía" (hacer nuestras las emociones de otro personaje) y "copiar y reproducir sentidos". Esto último se consigue gracias a la capacidad de Kinect de capturar nuestro tono de voz, nuestra postura corporal (se podrá jugar sentado) o incluso la palma de la mano, lo que nos permitirá volcar nuestras acciones y emociones en el personaje. Visto así, puede interpretarse como que será un juego de "repetir gestos", pero nada más lejos de la realidad: Kinect nos permitirá interactuar con el mundo del juego como nosotros queramos, algo que lo hará único. Es difícil de explicar: hasta que no lo probéis, no lo entenderéis.

→ **LA HISTORIA DE *D4*** nos meterá en el pellejo de David Young, un detective privado con una habilidad única: viajar atrás en el tiempo al tocar a ciertas personas. Gracias a este don resolverá sus casos y descubrirá qué pasó en el misterioso asesinato de su mujer –del que no recuerda nada– e intentar encontrar la forma de evitarlo. Eso sí, todo con un planteamiento muy loco, de esos que ya no se ven ya por las ferias japonesas. Así lo confirmó la demo del Tokyo Game Show, centrada en un combate en el interior de un avión, en el que no faltó de nada: un flirteo previo con una azafata, usar la pierna de un maniquí para golpear, "bailar" con una pasajera que esquiva la pelea… Todo con un planteamiento que ya se ha bautizado como una mezcla entre *Heavy Rain* y *Deadly Premonition*. Parece interesante…



SE PODRÁ JUGAR con el mando convencional, pero para exprimirlo al máximo, lo suyo será jugarlo con el nuevo sensor Kinect…

EL GENIO TRANSGRESOR DE "SWERY"



NO ES LA VERSIÓN JAPONESA de Berto Romero, no. Hidetaka Suehiro es otro de los genios que esconde la industria, aún habiendo participado en algunos títulos, cuando menos, interesantes. Diseñó los escenarios de ambos *Last Blade* (lucha) de Neo Geo, diseñó la secuela de *Tombi*, guionizó y planificó el survival *Extermination* de PS2, diseñó *Ace Combat: Joint Assault* de PSP, *Lord of Arcana* y *Lord of Apocalypse*, aunque se le conoce sobre todo por *Deadly Premonition*.

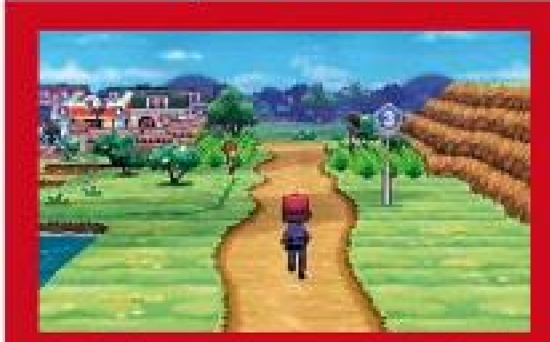


DAVID YOUNG es el detective protagonista. Su don es viajar en el tiempo al tocar a ciertos personajes.

LA "LOCURA" JAPONESA que cada vez se prodiga menos en los juegos volverá a lo grande en *D4*…



ÚLTIMA HORA aquí Tokio



→ ¡Pokemaniacos saludos!

En mi tierra ya arrasa el último exitazo de Nintendo, *Pokémon X & Y*. Aquí, la prestigiosa revista Famitsu le ha dado un 39/40, una nota casi perfecta… aunque con la legión de fans que tiene el juego tampoco le hacía falta. De hecho, en la primera semana, el juego ya ha vendido más de 2 millones de copias, superando a *Monster Hunter 4*.



→ ¡Ojo con las trampas y los trucos, cazadores nipones!

Por aquí se ha descubierto cómo modificar la partida de *Monster Hunter 4* de 3DS. Capcom ha advertido que, si se modifica, se corre el riesgo de dejar la tarjeta inservible. Y recomienda eliminar todos los felynes y quests de guilds extrañas que recibamos por Street Pass. De no hacerlo, se corre el riesgo de no ser aceptado en los Monster Hunter Festa (reuniones de fans de la saga).

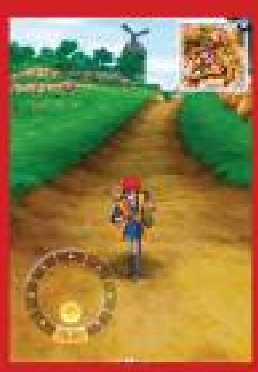
→ Un paseo "virtual" por Akihabara.

Akiba's Trip 2 es la secuela del exitoso juego de PSP que nos invita a recorrer el legendario barrio tecnológico nipón (podemos visitar 130 tiendas reales en el juego). Su trama nos invita a combatir los demonios "chupasangre" que pululan por la zona. ¿Y cómo lo hacemos? Pues quitándoles la ropa para exponerlos al sol. En esta ocasión, la aventura llega a PS3 y a Vita.

aquíTokio



→ Los móviles, imparables...



Square Enix sigue demostrando que apuesta como nadie por los smartphones y ha anunciado una adaptación de *FFVI* y de los 8 primeros *Dragon Quest* para iOS y Android. El primero en llegar será *DQVIII* (*El Periplo del Rey Maldito*), el juego de PS2, que saldrá en invierno en Japón. Viendo las primeras imágenes, la conversión está siendo muy cuidada y adaptada al formato vertical de los móviles. Si esto sigue así, las portátiles actuales van a tener las cosas muy difíciles...



→ *Final Fantasy X* aún no ha terminado

El 26 de diciembre llegará a las librerías japonesas *Final Fantasy X-2.5: Eternal Reparation*, novela de Kazushige Nojima (guionista clave de Square que trabajó en *FFVII*, *FFX*...). Su trama ampliará más la historia de los personajes y arrancará 2 años después de concluir *X-2*, con Tidus y Yuna juntos. El eje central de la novela será desvelar los secretos de una misteriosa isla.

→ Más rol multijugador para PlayStation Vita

Los desarrolladores saben qué gusta en Japón y tras *Phantasy Star Nova* o *God Eater 2*, habrá más rol multijugador para Vita. *Sword Art Online*, un universo de ficción futurista que integra novelas y MMORPG, llegará como juego de rol de acción con funciones cooperativas y nuevos elementos, como opciones de romance y ligoteo entre el protagonista, Kirito, y las heroínas, todo bastante "blandito" (con detalles como hacer manitas)...

El blog de Kagotani

Un partida, 100 yenes

Los salones recreativos, en Occidente, son ya un recuerdo del pasado. Pero aquí, en Japón, siguen siendo una parte importante de la vida diaria y se siguen desarrollando nuevos juegos. Sí, el mercado está lejos de ser lo que fue, pero siguen siendo relevantes, sobre todo en el marco de los juegos más competitivos, en los que los jugadores se enfrentan. Pero está a punto de pasar algo terrible que, potencialmente, puede llenar de incertidumbre el futuro de los salones.



A la hora de jugar en un salón japonés, hay una acción básica, pero fundamental: coges una moneda de 100 yenes y la introduces en la máquina para jugar. Eso te da derecho a pulsar el botón Start y disfrutar del juego. Los jugadores apilan monedas de 100 yenes en el panel frontal de la máquina para controlar lo que gastan. Cuando las monedas desaparecen, dejan de jugar. Es una idea tan simple como práctica.

> « LOS JUGADORES APILAN MONEDAS DE 100 YENES PARA CONTROLAR LO QUE GASTAN EN LOS SALONES RECREATIVOS »

Los salones también tienen esa mentalidad "100 yenes-una partida", pero enfocada al beneficio potencial (cuántas monedas serán necesarias por máquina, unidad de tiempo y metro cuadrado para que sea rentable). Se intentó cambiar al pago digital con el móvil, para eliminar de los salones la manipulación de monedas, las reparaciones de ese componente de las máquinas y lograr otras ventajas... pero no funcionó. Los jugadores están muy ligados al uso de las monedas de 100 yenes.

En el pasado, un hecho estuvo a punto de acabar con el concepto "100 yenes-una partida". Hubo una subida de impuestos del 5%, pero la industria de los salones decidió absorber el coste extra y no modificó el precio de la partida. Pero en breve, abril de 2014, los impuestos volverán a subir un 8% (y casi seguro que después subirá a un 10%) y toda la industria se está rascando la cabeza pensando qué hacer.

Primero, ¿deben aplicar directamente la subida del 10% o del 8%? Lo más lógico parece aumentar el precio de las partidas a 110 yenes y usar dos monedas (una de 100 y otra de 10 yenes, en lugar de 8 monedas de 1 yen), pero ambas soluciones implican más costes para los salones: al adaptar las máquinas y manejar más monedas, hay más probabilidades de avería...

Y para los jugadores, cargar con dos tipos de moneda tampoco es lo ideal. Quizá sea el momento de replantear el pago digital, algo que encantaría a salones y editores. Pero también espantaría a muchos jugadores que no pueden controlar lo que gastan. Así llegamos a una encrucijada: el pago digital debería ser ofrecer un mayor control desde los smartphones y los salones deberían adoptar un sistema de "medallas" (sustituto de las monedas). Para febrero, fecha del salón del recreativo en Japón, se espera que ya esté lista la solución...



PS4 y XBOX ONE

Tras muchos meses de espera, ha llegado el momento: a las nuevas consolas de Sony y Microsoft les quedan solo días para estar en la calle, así que es el momento de recopilar todo lo que traerán debajo del brazo.

Todos los juegos del lanzamiento


KILLZONE SHADOW FALL

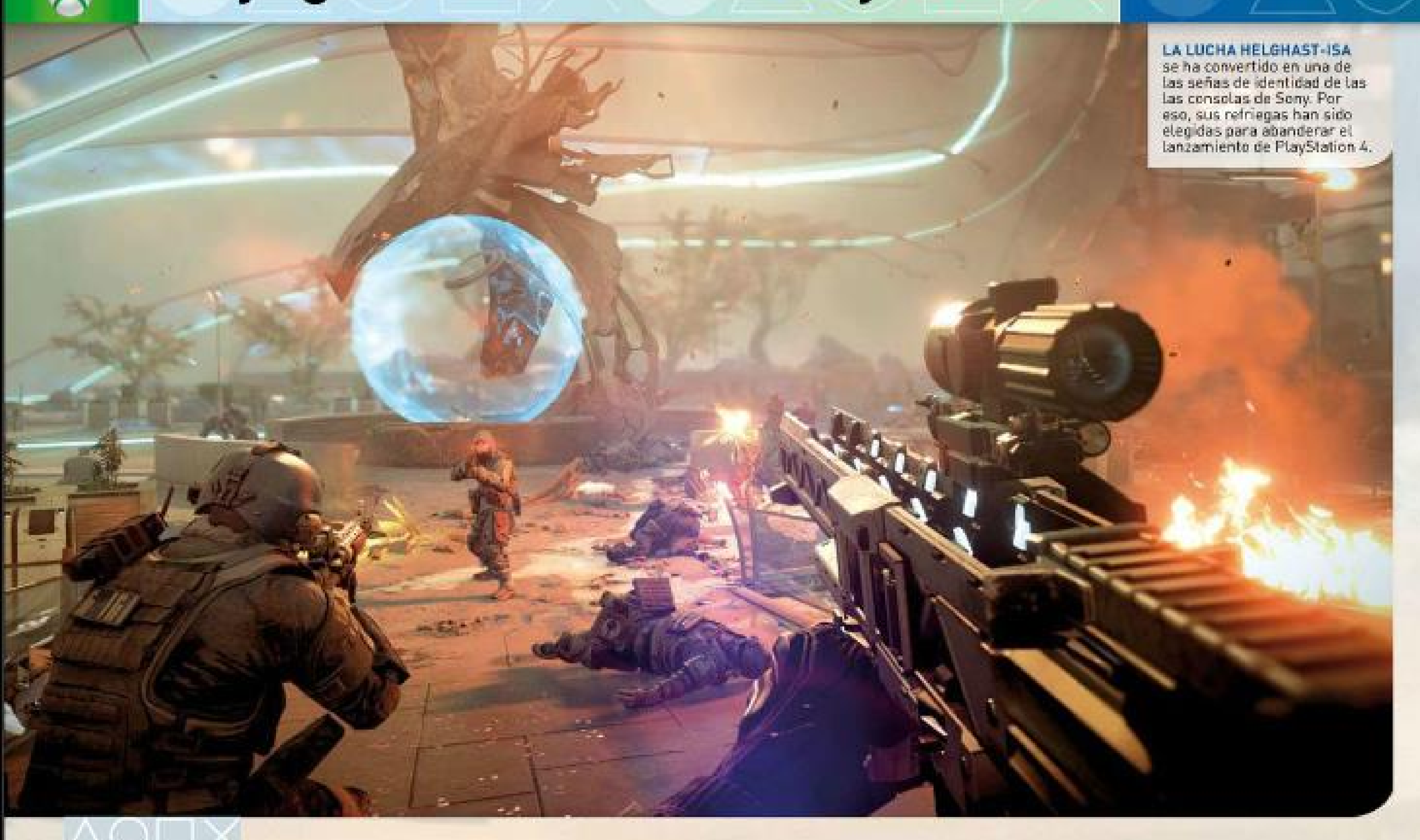

KNACK


DEAD RISING 3


RYSE: SON OF ROME


FORZA MOTORSPORT 5

CONTENIDOS


LA LUCHA HELGHAST-ISA se ha convertido en una de las señas de identidad de las las consolas de Sony. Por eso, sus refriegas han sido elegidas para abanderar el lanzamiento de PlayStation 4.

- **FORMATO** PlayStation 4
- **GÉNERO** Shooter
- **JUGADORES** 1-24
- **PRECIO** 69,95 €
- **COMPAÑÍA** Sony
- **DESARROLLADOR** **GUERRILLA GAMES.** Este estudio holandés es una de las "first party" más importantes de Sony. Su reputación ha crecido junto con la saga *Killzone*, cuya primera entrega salió en PlayStation 2 en 2004. Luego, aparecieron dos en PlayStation 3, una en PSP y otra, hace dos meses, en PS Vita.

KILLZONE SHADOW FALL

La oscuridad bélica está a punto de desplomarse sobre PS4. La guerrilla más famosa del mundillo ofrecerá muestras de su potencial desde el Día D.

Los Vektans y los Helghast continuarán su encarnizada lucha en el estreno de PlayStation 4. La nueva entrega de la ya icónica saga de disparos de Sony estará ambientada en 2381, treinta años después de los sucesos de *Killzone 3*. Tras la casi total destrucción del planeta Helghan y tras llegar a un acuerdo de mínimos, la ISA y los Helghast convivirán en una tensa paz en el planeta Vekta, cuya capital estará construida en torno a un muro, que dividirá a los dos bandos. Sin embargo, la guerra fría pronto aumentará de temperatura y Lucas Kellan, un miembro de la unidad de inteligencia Shadow Marshalls, deberá restaurar el statu quo.

Los disparos serán la esencia del juego, merced a los veintidós tipos de armas que habrá, aunque también tendrán un gran peso las habilidades especiales y las ejecuciones cuerpo a cuerpo, como apuñalamientos o torsiones de cuello. En todo momento nos acompañará un dron de combate, que podremos usar para generar escudos, aturdir a los enemigos, escanear o incluso desplegar tirolinas.

Como es norma habitual en el género del shooter, el multijugador será la piedra angular del título. Guerrilla Games ha querido que el juego sea accesible para todo el mundo, pero también complejo de dominar. Por eso, todos los contenidos estarán desbloqueados desde el principio, si bien habrá 1.500 desafíos que permitirán mejorar las armas. A la hora de jugar, podremos elegir entre tres clases de soldados: explorador, asalto y apoyo. El primero será especialista en armas de larga distancia y contará con habilidades como el camuflaje. El segundo será útil para el combate cercano, pues podrá desplegar escudos tras los que ocultarse. El tercero, por su parte, podrá teletransportarse, desplegar cajas de objetos o revivir a los compañeros.

Sony se ha hartado de repetir lo importante que será el aspecto social en PS4, y *Killzone Shadow Fall* será de los primeros juegos en explotarlo. Así, al margen de los modos por defecto, se podrán personalizar las partidas (eliminando, por ejemplo, el uso de una determinada arma) y compartirlas con el resto de la comunidad. De momento, hay confirmados diez mapas, pero, poco a poco, el número se irá ampliando de forma totalmente gratuita.

Gráficamente, el juego será de los mejores de la hornada inicial de PS4. La fluidez de los 60 fps, el grado de apertura de los escenarios y la espectacularidad de los disparos y las ejecuciones serán las señas de identidad del juego. Ahora bien, de momento no se observa un salto técnico especialmente reseñable respecto a los shooters vistos en PS3. ■

→PRIMERA IMPRESIÓN

A priori, es la exclusividad que más usuarios puede granjearle a PS4 en sus comienzos. El desarrollo pinta genial, aunque aún no se aprecia mucho el potencial de la consola.

■ EL MULTIJUGADOR CONCENTRARÁ TODA LA ESENCIA DEL TÍTULO: ESCENARIOS ABIERTOS, PERSONALIZACIÓN, TONO SOCIAL, 60 FPS... ■


LAS ESCENAS DE VÍDEO serán fotorrealistas. El modelado de los personajes y las máquinas, junto con los efectos de luz, será realmente impactante.


EL USO DE ESCUDOS será vital, tanto en la campaña como en el online. Desde detrás de ellos, podremos disparar sin ser heridos.


EL ARSENAL incluirá una veintena de artilugios, desde pequeñas pistolas hasta grandes rifles. También nos acompañará un dron.



LAS CLAVES

Killzone Shadow Fall será la entrega más completa de la saga. Gracias a la potencia de PS4, en el nuevo juego de Guerrilla, todo será a lo grande.

1. **Los entornos** serán más abiertos y amplios que nunca, tanto en la campaña como en el multi. Gráficamente, los 60 fps garantizarán la fluidez del conjunto en todo momento.
2. **El tono social** de PlayStation 4 estará muy presente. Se podrán personalizar las partidas y compartirlas con el resto de la comunidad. En el multijugador podrán reunirse hasta veinticuatro usuarios.
3. **Los mapas** del multijugador serán diez en el momento de lanzarse el juego, pero se irán ampliando progresivamente mediante contenidos descargables que, afortunadamente, serán gratuitos para todo el mundo.


VEKTA CITY será una urbe muy polarizada. Al estilo del Muro de Berlín, habrá una división física entre la zona de los Helghast y la de los Vektans.

EL BUQUE INSIGNIA DE LA PRIMERA FLOTILLA



Habrá dos packs de PS4 que incluirán *Killzone Shadow Fall*. Por un lado, habrá un "bundle" que incluirá la consola y el juego por 449 €; por otro, habrá un pack definitivo que incluirá la consola, el juego, un mando adicional y la cámara PS Eye. Sin duda, es la gran apuesta de Sony.



LOS ZOMBIS DE CAPCOM acompañarán la salida de la nueva consola de Microsoft. Esta nueva entrega de *Dead Rising* será un "sandbox", con una ciudad habitada por miles de no muertos.

- **FORMATO** Xbox One
- **GÉNERO** Aventura de acción
- **JUGADORES** 1-2
- **PRECIO** 64,99 €
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **DESARROLLADOR** **CAPCOM VANCOUVER** Este estudio cogió el testigo de la idea creada por Keiji Inafune. Su mayor trabajo hasta ahora es *Dead Rising 2*, del que lanzó varias expansiones. Antes, bajo el nombre de Blue Castle Games, hizo *MLB Front Office Manager*, *The Bigs* y *The Bigs 2*, tres títulos sobre béisbol.

DEAD RISING 3

La ciudad de Los Perdidos está condenada al apocalipsis. Los zombis la han invadido, pero, en su seno, resiste un mecánico que se las ingeniará para huir de allí con vida.

Si yo fuera un zombi, no habría un sitio en el que me gustaría menos estar que en la ciudad de Los Perdidos. Por lo que he visto, allí hay miles de colegas, pero son zombis a la parrilla, zombis aplastados, vapuleados con una tabla de surf, aniquilados por un osito de peluche armado hasta los dientes o, peor aún, golpeados por un tío vestido con ropa interior femenina.

Afortunadamente, nosotros nos pondremos en la piel de Nick Ramos, un mecánico que podrá crear cientos de armas combo sin necesidad de visitar un banco de trabajo, como le sucedía a Chuck Greene en *Dead Rising 2*. Nick será un verdadero "manitas" y también podrá crear ¡vehículos combo! Cogemos una moto y una apisonadora y voilà, un "bicharraco" que unirá la velocidad de una chopper con la potencia "aniquilazombis" de una apisonadora. La mayor novedad de esta tercera entrega, sin embargo, será su género, un "sandbox" en toda regla. Recorreremos sin tiempos de carga una gigantesca ciudad abierta, Los Perdidos, repleta de misiones que completar y zombis que aplastar.

Nick no estará solo en su lucha por la supervivencia. Además de los típicos supervivientes (psicópatas o no) que nos vayamos encontrando, un amigo se podrá unir a nuestra partida en cualquier momento ocupando el papel de Dick, un camionero que solo se diferenciará de Nick en una letra y en su aspecto. Ambos podrán crear armas, vehículos, ganar experiencia, completar misiones... y todo se trasladará a nuestra partida offline (no como en la anterior entrega).

El modo normal será un "sandbox" al uso, eliminando la presión de ir contrarreloj o el tener que guardar en cuartos de baño, como en las dos entregas previas. Para los más puristas estará el modo pesadilla, con zombis más agresivos, guardado de partidas en mingitorios y en el que lucharemos también contra el crono. Lo mejor será que podremos cambiar de modo en cualquier momento. Si el modo pesadilla nos resulta demasiado chungo, pasamos al modo normal, subimos un poco de nivel y volvemos a intentarlo. La subida de nivel esta vez no será automática, sino que podremos elegir las habilidades que adquirimos en el orden que queramos.

El apartado técnico será otro de sus puntos fuertes, con cientos de zombis en pantalla (no habrá dos iguales) y escenarios detallados al máximo (podremos entrar en todos los edificios). La nueva demo que hemos visto corría, por fin, a 30 fps de manera estable y sin ralentizaciones. Sin duda, es uno de los grandes alicientes de Xbox One. ■

LA SAGA DARÁ EL SALTO AL SANDBOX PURO EN UNA CIUDAD ENORME, CON LIBERTAD TOTAL Y CIENTOS DE ZOMBIS EN PANTALLA

EL NIVEL TÉCNICO volverá a dejarnos tan "flipados" como lo hizo el primer *Dead Rising*. Demostrará de lo que es capaz la nueva generación.



EL HUMOR de la saga estará presente gracias a los disfraces o las armas ridículas, aunque el estilo gráfico será más serio y oscuro.

LOS VEHÍCULOS COMBO nos permitirán crear locuras como esta moto apisonadora. Todos tendrán dos plazas, para subir a un colega.



LAS CLAVES

Dead Rising es una saga estrella en el género de los zombis. Su tercera entrega no escatimará en medios con los que dar matarile a los no muertos.

1. **El desarrollo** será el de un sandbox, en un enorme mundo abierto. El mapa será mayor que el de los dos anteriores juegos juntos y apenas habrá tiempos de carga entre zonas.
2. **El arsenal** será gigantesco. A base de unir diferentes utensilios, podremos conseguir más de 400 armas diferentes. Además, los vehículos, que también se podrán combinar con armas, serán esenciales para moverse por la ciudad.
3. **El cooperativo** permitirá unirse a cualquiera en cualquier momento. Habrá compatibilidad con SmartGlass, para acceder a misiones exclusivas y armas, recibir llamadas u ordenar potentísimos ataques aéreos.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Una de las exclusividades de más renombre del catálogo inicial de la consola que puede sentar un nuevo precedente en el género "sandbox", al menos a nivel técnico.



LOS FANS DE CAPCOM se relamerán de "gustico" con guiños a sagas como *Street Fighter* y este "shoryuken" y con personajes de *Dead Rising 1* y *DR2*.

UNOS ZOMBIS MUY APEGADOS A MICROSOFT



Dead Rising es una de las sagas más destacadas de Capcom. La primera entrega fue exclusiva de Xbox 360 durante cierto tiempo, hasta que se elaboró una revisión para Wii. La segunda, en cambio, llegó también a PS3 y PC. Con esta tercera, Microsoft recupera una suculenta exclusividad.



DOS AÑOS DESPUÉS DE LA SALIDA DE FORZA 4, esta quinta entrega promete ser la más realista y espectacular de toda la saga, merced al uso de la Nube y los gatillos de vibración del nuevo mando.

- **FORMATO** Xbox One
- **GÉNERO** Velocidad
- **JUGADORES** 1-24 (sin confirmar)
- **PRECIO** 64,99 €
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **DESARROLLADOR** **TURN 10 STUDIOS** Es una de las subsidiarias más importantes de Microsoft. Desde sus comienzos, se ha dedicado en exclusiva a la saga *Forza*, con entregas tanto para la primera Xbox como para Xbox 360.

FORZA MOTORSPORT 5

El simulador más prolífico de la última década no se ha querido perder el encendido del semáforo de Xbox One y pisará el acelerador desde el primer día de apertura de su deslumbrante circuito.

Cuando se lanza una consola, el género de la velocidad suele ser una buena piedra de toque para entrar en contacto con sus posibilidades técnicas. En el caso de Xbox One, si nos atenemos a las exclusividades, *Forza Motorsport 5* tiene casi todas las papeletas para ser el título más cercano a plasmar la realidad de forma fidedigna. A lo largo de la última década, han sido numerosos los debates de si era mejor simulador *Forza* o *Gran Turismo* y, por suerte, a finales de 2013, se producirá una nueva carrera entre las dos sagas, aunque la de Turn 10 Studios competirá desde la nueva generación y la de Polyphony Digital desde la "antigua".

Forza 5 mantendrá intacta toda la exigencia de las entregas previas. Para ganar carreras, habrá que ser muy diestro con el volante, el acelerador y el freno, pues cualquier error se penalizará con la pérdida de preciosos segundos. Además, el mando de Xbox One parece hecho expresamente para este título, pues la vibración independiente de los dos gatillos nos hará sentir los derrapes o los cambios de marcha en las yemas de los dedos.

Los rivales serán más duros de pelar que nunca, ya que el juego, mediante el sistema Drivatar, aprovechará al máximo la Nube de Xbox One. Así, todos los datos de la gente que juegue online quedarán recogidos en los servidores y se "condensarán" para convertirlos en patrones de conducción que se aplicarán a la IA de los pilotos manejados por la consola. Eso significa que no se dedicarán a ir como autómatas sobre una misma trazada, sino que se comportarán como si fueran humanos.

Visualmente, el juego correrá a 60 fps y a una resolución de 1080p. El grado de detalle será enfermizo: reflejos lumínicos sobre la carrocería, la textura del cuero de los asientos o de la fibra de carbono, el desprendimiento de la goma de la banda de rodadura de los neumáticos, las fracturas del asfalto y los muros...

El número de coches aún no está confirmado, pero no faltarán bestias recientes como el Audi R18 que ganó en Le Mans en 2011 y 2012 o el McLaren P1. En cuanto a los circuitos, se han podido ver los de Laguna Seca, Silverstone o Alpes Berneses, así como un trazado urbano por Praga. Lo único que no nos ha gustado es que no habrá ni carreras de resistencia, ni pruebas nocturnas ni efectos climatológicos, algo que debería ser casi innegociable en un simulador de conducción. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

El control con el nuevo mando es brutal. La Nube puede llevar el realismo de la saga a un nuevo nivel, aunque le van a faltar la lluvia, la noche y las pruebas de resistencia.

EL MANDO DE XBOX ONE PARECE HECHO PARA ESTE JUEGO: LA VIBRACIÓN DE LOS GATILLOS NOS HARÁ SENTIR LOS DERRAPES



EL NÚMERO DE COCHES no está confirmado, pero el modo Carrera no nos obligará, si no queremos, a correr con vehículos del tres al cuarto.



MUCHOS CIRCUITOS estarán rescatados de *Forza 4*, como Laguna Seca o Silverstone, pero también habrá nuevos, como éste en Praga.



LA RECREACIÓN DE LOS COCHES será tremenda. Si queremos deleitarnos y saber más, podremos observarlos en el modo Autovista.

LAS CLAVES

A lo largo de la última década, *Forza* ha ido puliendo su simulación hasta el extremo. La potencia de Xbox One la llevará al siguiente nivel.

1. **Gráficamente,** el juego será fotorrealista y correrá a 60 fps y 1080p. Los materiales de los coches parecerán casi de verdad y los circuitos serán copias exactas.
2. **La Nube** se aprovechará para mejorar el comportamiento de la IA. Gracias a la tecnología de Drivatar, se recogerán millones de datos de los usuarios que jueguen online, para que los pilotos controlados por la consola actúen en base a ellos.
3. **Los gatillos del mando** transmitirán la sensación de estar casi conduciendo, gracias a sus motores de vibración independientes. El hormigueo que producirán será sensacional.



LAS FÍSICAS serán muy realistas, gracias a la colaboración de Turn 10 con Calspan, una compañía especializada en tecnología de la automoción.

GRATUITO PARA LOS QUE RESERVEN XBOX ONE



Dentro de sus promociones para el primer día de la consola, Microsoft ha decidido que *Forza Motorsport 5* sea una de las opciones para reservar la consola y llevarse una versión digital junto con ella, por 499 €. Dicha oferta está limitada a algunas tiendas y hasta fin de existencias.



LA NUEVA AVENTURA DE JAPAN STUDIO seguirá la senda tridimensional marcada por clásicos de las consolas de Sony como *Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*.

- **FORMATO**
  PlayStation 4
- **GÉNERO**
  Aventura de acción
- **JUGADORES**
  1-2
- **PRECIO**
  69,95 €
- **COMPAÑÍA**
  Sony
- **DESARROLLADOR**
  JAPAN STUDIO
  La prolífica división nipona de Sony es experta en hacer juegos para todos los públicos, tal y como ha demostrado con sagas como *Ape Escape* o *LocoRoco*. Recientemente, ha lanzado *Puppeteer* y *Rain* en PlayStation 3. También ha trabajado de cerca con estudios como el Team ICO.

KNACK

Hasta el más pequeño puede cambiar el curso del futuro, y eso es lo que hará este paticorto ogro, capaz de convertirse en un golem descomunal.

Los personajes desenfadados y simpáticos han sido siempre habituales en las consolas de Sony. La "ex-mascota" Crash Bandicoot, Spyro the Dragon o los tándems Jak-Daxter y Ratchet-Clank dan constancia del interés de Sony por tender su mano a todo tipo de públicos, tengan la edad que tengan.

Con la llegada de PlayStation 4, nacerá un nuevo héroe: Knack, llamado a ser el ídolo de los usuarios más jóvenes que se apunten a la nueva generación. El protagonista será un pequeño ogro, resultado de un experimento. En principio, sólo medirá un metro, pero gracias a unas misteriosas reliquias, podrá aumentar de tamaño a base de derrotar enemigos y destrozar elementos de los escenarios. Ese poder le convertirá en la única esperanza de la humanidad frente a una amenaza conformada por todo tipo de enemigos, desde orcos hasta tanques y robots.

El desarrollo combinará la acción y las plataformas. Con un desenfadado estilo en 3D, habrá que recorrer diversos escenarios e ir repartiendo tortazos a diestro y siniestro. Lo mejor es que, al principio de cada nivel, Knack será un renacuajo, pero conforme se adhieran piezas a su cuerpo, se convertirá en un ser descomunal, capaz de emplear diversas habilidades, como ataques de hielo, o lanzar tanques por los aires.

El título estará ideado para un solo jugador, pero, en ciertos momentos, un segundo usuario podrá echar mano de otro mando y controlar a RoboKnack, un acompañante de hojalata. Lo malo es que parece que las plataformas no tendrán demasiado peso en el conjunto.

Hasta ahí, todo puede sonar bastante tópico, pero detrás del desarrollo está la brillante mente de Mark Cerny, que ha trabajado en infinidad de sagas de Sony y que fue productor de un plataformas de culto como *Sonic 2*, de Megadrive. Si a eso se le añade el hecho de que ha sido el arquitecto del hardware de PS4 y que, por tanto, lo conoce como la palma de su mano, el título puede acabar resultando más que notable, a pesar de que, a priori, pueda parecer la exclusividad más débil de todas las que tendrá la consola en su primera etapa.

El aspecto visual recordará al de una película de dibujos animados. El colorido y el desenfado lo impregnarán todo, pero la palma se la llevarán los efectos de las físicas. Cualquier elemento que rompamos, se desfigurará en múltiples partículas, que luego serán atraídas, en buena medida, por el cuerpo magnético de Knack. También habrá diversas escenas de vídeo que ayudarán a encauzar el argumento. Solo con que Japan Studio haya conseguido dotarlo de un poco de su magia, este juego puede ganarse una importante cuota de mercado entre las ventas iniciales de PlayStation 4. ■



EL PROTAGONISTA DEL JUEGO será una especie de ogro capaz de aumentar su tamaño a base de atraer hacia sí elementos que haya a su alrededor.



LA ACCIÓN será el ingrediente primordial de la aventura. Los momentos plataformeros, por el contrario, serán bastante escasos.



EL MOTOR GRÁFICO dará lo mejor de sí a la hora de recrear la rotura de algunos materiales y su consiguiente adhesión al cuerpo de Knack.

LAS CLAVES

Sin ser ningún alarde técnico, *Knack* será el claro ejemplo de la necesidad y la obligación de acoger a todo tipo de públicos en PlayStation 4.

1. **Los niños** serán el principal sector al que se enfoque el juego de Mark Cerny. Su aspecto desenfadado y su sencillez serán ideales para que cualquiera le coja el pulso a la nueva máquina de Sony.
2. **Habrá modo cooperativo** en algunos tramos de la aventura, en los que un segundo jugador podrá controlar al personaje de RoboKnack. El multijugador local, en una misma pantalla, nunca pasa de moda.
3. **El colorido** y los efectos de partículas sacarán partido de la potencia de PS4. Casi cualquier cosa que rompamos será atraída por el cuerpo del protagonista, con un efecto muy convincente.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No parece que vaya a ser una aventura tan potente como en su día lo fueron *Crash Bandicoot* o *Jak & Daxter*, pero será ideal para que los más jóvenes se inicien con PS4.

■ KNACK INTENTARÁ SER A PLAYSTATION 4 LO QUE CRASH BANDICOOT FUE A PSONE O LO QUE JAK Y DAXTER FUERON A PS2 ■

EL HILO ARGUMENTAL estará narrado a través de escenas de vídeo de un gran valor artístico. Será casi como ver una película de dibujos animados.

FIRMADO POR EL PADRE DE PLAYSTATION 4



Mark Cerny, la mente pensante que hay detrás de *Knack*, ha sido el arquitecto que ha diseñado el hardware de PlayStation 4. Ha participado en infinidad de desarrollos de Sony, en sagas como *Crash Bandicoot*, *Spyro the Dragon*, *Jak & Daxter*, *Uncharted*, *Resistance* o *Ratchet & Clank*.



EL IMPERIO ROMANO se encontrará en declive en esta nueva IP de Crytek, pero el héroe Marius Titus intentará devolverle el honor perdido, mientras intenta vengar a su familia.

- **FORMATO** Xbox One
- **GÉNERO** Acción
- **JUGADORES** 1-2
- **PRECIO** 64,99 €
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **DESARROLLADOR** **CRYTEK.** Esta afamada compañía alemana tiene en la saga *Crysis* a su mayor estandarte. También ha firmado títulos como el primer *Far Cry* y *Warface*. Ahora mismo, se está ocupando también de *Homefront 2*, un shooter cuya licencia fue a parar a sus manos después de la bancarrota de THQ.

RYSE SON OF ROME

Ya sabemos que el Imperio Romano se desmoronó, pero Marius Titus no tenía ni idea, así que, en su día, luchó con todas sus fuerzas contra los bárbaros.

Después de una larga era de esplendor, los últimos estertores del Imperio Romano fueron un duro trago para sus habitantes. Sumida en el caos y la corrupción, Roma se vio asediada por las hordas de bárbaros, pero el ejército se mantuvo firme. Así, en *Ryse: Son of Rome*, encarnaremos a Marius Titus, un soldado que anhela vengar la muerte de su familia y restaurar el honor del Imperio. Tras progresar rápidamente en el escalafón militar, deberá liderar a las tropas romanas contra los invasores bárbaros, visitando enclaves como Bretaña o el mismísimo Coliseo de Roma.

El juego tendrá un desarrollo plagado de acción. A grandes rasgos, será un "hack and slash" en el que habrá que manejar una espada y un escudo, con tres botones de ataque y uno de bloqueo. Sin embargo, el ritmo será bastante pausado, con una gran importancia de los QTE. A menudo, la acción se ralentizará para que pulsemos una determinada secuencia de botones y veamos hasta un centenar de ejecuciones diferentes, a cada cual más violenta.

No todo serán luchas individuales, pues también podremos hacer formaciones "en tortuga" junto a otros soldados, para abrirnos paso a través de zonas donde estén cayendo descargas de flechas o pedruscos lanzados desde catapultas. En ese sentido, Kinect permitirá dirigir a las tropas mediante comandos de voz. También habrá compatibilidad con SmartGlass, para poder descubrir diversos secretos.

Al margen de la campaña, estará el modo Gladiador, que admitirá el cooperativo para dos jugadores. Al más puro estilo de la antigua Roma, tocará saltar a la arena del Coliseo y hacer frente a las decenas de enemigos y bestias que vayan surgiendo.

Sin duda, el mayor atractivo del título será su aprovechamiento del Cry Engine, la tecnología a la que Crytek ya sacó lustre en el espectacular *Crysis 3*. Las batallas serán multitudinarias, con decenas y decenas de enemigos moviéndose alrededor o en la lejanía. Los escenarios serán muy dinámicos, con partes que se deteriorarán por culpa del impacto de los proyectiles y el fuego lanzados desde algunas catapultas. Las expresiones faciales también estarán muy conseguidas. Eso sí, en los vídeos mostrados hasta ahora, se observaba alguna pequeña ralentización.

Marius Titus está llamado a ser el principal estandarte de la acción en la etapa inicial de Xbox One. La ambientación tiene una pinta estupenda, pero habrá que ver si Crytek ha logrado dar con la tecla para que el sistema de combate esté a la misma altura que la factura técnica. ■



LA AMBIENTACIÓN será uno de los puntos fuertes. Visitaremos diversos enclaves, como esta playa, en la que desembarcarán infinidad de galeras.



EL CRY ENGINE, que ya mostró su potencial en *Crysis 3*, no sólo se recreará con la sangre, sino también con la belleza arquitectónica.



LAS EJECUCIONES se efectuarán mediante QTE. La acción se ralentizará momentáneamente para que pulsemos el botón idóneo.

LAS CLAVES

De las aventuras iniciales creadas específicamente para Xbox One, *Ryse* apunta a ser la más "vitaminada" en términos gráficos.

1 El Cry Engine, que funcionará a 900p, será el sustento técnico del juego. Las marabuntas serán inmensas y la destrucción y las expresiones faciales estarán muy logradas. El motor gráfico ya mostró su enorme potencial en *Crysis 3*.

2 El desarrollo combinará acción a lo "hack and slash" y continuos Quick Time Events, que resultarán espectaculares, aunque puede que interrumpan en exceso el curso de las batallas.

3 Gladiador será un modo cooperativo en el que podremos combatir al lado de un amigo, como si fuéramos soldados lanzados a los leones en el mismísimo Coliseo de Roma.



EL MODO GLADIADOR permitirá luchar junto a un amigo. Dejados a nuestra suerte en medio del Coliseo, habrá que tumbar a múltiples enemigos.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Visualmente, será espectacular, pero el sistema de combate parece un tanto tosco, en comparación con el de los típicos "hack and slash".

■ CON UNA AMBIENTACIÓN ESTUPENDA, ESTÁ LLAMADO A SER EL ESTANDARTE DEL GÉNERO DE ACCIÓN EN LOS INICIOS DE XBOX ONE ■

INICIALMENTE, IBA A SER UN JUEGO PARA KINECT



La existencia del juego se conoció en el E3 de 2010, bajo la denominación de *Kingdoms*. Iba a salir en Xbox 360 y estaba planteado específicamente para Kinect: moverse y, a la vez, dar espadazos, patadas y cabezazos. Al final, en el E3 de 2013 apareció con un planteamiento más clásico.

FIGHTER WITHIN

■ **FORMATO** Xbox One ■ **GÉNERO** Lucha ■ **JUGADORES** 1-2 ■ **PRECIO** Sin confirmar ■ **COMPAÑÍA** Ubisoft ■ **DESARROLLADOR** **DAOKA Studios**

Este título de Ubisoft sacará partido a Kinect apostando por los combates de uno contra uno. Según los gestos que hagamos, podremos encadenar puñetazos, patadas, contraataques, presas y golpes finales. El apartado gráfico, con un aspecto a caballo entre realista y cel shading, será bastante consistente gracias a la tecnología de físicas Havok. Los impactos estarán muy bien tratados, pues se traducirán en heridas en tiempo real, y los luchadores sudarán la gota malaya. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Llega un poco "de extranjis". Su apartado técnico no pinta mal, pero habrá que ver si el "control postural" no se reduce a bracear y patalear sin ton ni son.



LA CAPTURA DE MOVIMIENTOS de Kinect promete adaptarse muy bien al género de la lucha. Este título permitirá zurrarse la badana a base de bien.

ZUMBA FITNESS WORLD PARTY

■ **FORMATO** Xbox One ■ **GÉNERO** Musical ■ **JUGADORES** 1-4 ■ **PRECIO** Sin confirmar ■ **COMPAÑÍA** Majesco ■ **DESARROLLADOR** **Zoë Mode**

El zumba, una mezcla de música, baile y aerobic, lleva de moda desde hace unos años. En este juego, utilizando Kinect, habrá que imitar una serie de movimientos, al son de ritmos hawaianos, brasileños o hindúes, para sumar la mayor cantidad de puntos. Ya vio la luz hace poco en Wii U, Wii y Xbox 360, pero no se perderá el estreno de Xbox One. El juego contará con cerca de 40 canciones, de artistas como Lady Gaga, Pitbull, Marc Anthony, Daddy Yankee o Emeli Sandé. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Será la versión más completa del título, merced al uso de Kinect, pero no pasará de ser un mero "port".



ZOË MODE, que firma este título, se ha ocupado de otros juegos sociales y musicales, como algunos *SingStar* y títulos de minijuegos para Eye Toy.

JUEGOS DIGITALES PARA XBOX ONE

CRIMSON DRAGON

■ **GÉNERO** Shooter ■ **JUGADORES** 1 ■ **PRECIO** SC ■ **COMPAÑÍA** Microsoft ■ **DESARROLLADOR** Grounding

Los dragones son criaturas que no pasan nunca de moda. En este juego, deberemos montar sobre seis tipos de bestias, con más de 90 habilidades. Será el sucesor espiritual de los antiguos *Panzer Dragoon* que desarrollaba Sega (de hecho, su máximo responsable, Yukio Futatsugi, es el mismo), pero tendrá un desarrollo de shooter sobre raíles. Inicialmente, se consideró como un juego para Kinect, pero, finalmente, se controlará con el mando. Habrá también multijugador online para tres jugadores y se podrá subir de nivel a los dragones obteniendo comida durante algunas misiones. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente luce muy bien y jugablemente recuperará el espíritu de los mejores arcades de los años 90. Habrá que ver cuánto dura.

YUKIO FUTATSUGI, creador de *Panzer Dragoon*, es la mente pensante tras este shooter sobre raíles, que, inicialmente, iba a estar adaptado a Kinect.

KILLER INSTINCT

■ **FORMATO** Xbox One ■ **GÉNERO** Lucha ■ **JUGADORES** 1-2 ■ **PRECIO** Free-to-play ■ **COMPAÑÍA** Microsoft ■ **DESARROLLADOR** Double Helix Games

El género de la lucha en 2D siempre ha sido esencial en el mundo de los videojuegos, desde que *Street Fighter* rompiera moldes a principios de los 90. En los últimos años, llegó a haber un gran vacío, pero por suerte el género ha vuelto a reclamar su gloria. *Killer Instinct* se enmarcará en esa filosofía, pues la marca de Rare no se dejaba ver desde los tiempos de Nintendo 64. Los combates tendrán un ritmo frenético, de modo que resultará muy sencillo encadenar combos. Entre la nómina de personajes habrá viejos conocidos, como Jago, Glacius o Sabrewulf. Microsoft ha decidido que el juego sea "free-to-play", por lo que se podrá descargar de forma gratuita, aunque si se quiere ampliar la experiencia habrá que recurrir a diversos micropagos. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Recuerda bastante a *Super Street Fighter*, lo cual es bueno. Esperemos que ser "free-to-play" no sea sinónimo de superficialidad.



LA MÍTICA SAGA DE LUCHA, vinculada desde siempre a Nintendo, volverá al ring tras muchos años de ausencia, con un estilo de juego rapidísimo



LOCOCYCLE

■ ACCIÓN ■ MICROSOFT ■ TWISTED PIXEL

Este peculiar título mezclará velocidad y acción a partes iguales. El protagonismo correrá a cargo de una moto que llevará arrastrando a un pobre obrero. Mientras pilotamos y esquivamos, habrá que disparar a decenas de enemigos.



PEGGLE 2

■ PUZLE ■ MICROSOFT ■ POP CAP GAMES

Este colorido título combinará pinball, billar y pachinko en una misma propuesta. A base de lanzar pequeñas bolas, el objetivo será destruir pequeños bloques para ir sumando puntos. Será posible controlar los movimientos con Kinect.

POWERSTAR GOLF

■ DEPORTE ■ MICROSOFT ■ ZOË MODE

Este luminoso juego de golf nos pondrá en la piel de varios golfistas con diferentes habilidades especiales, como superfuerza o golpes magnéticos. El control no será con Kinect, sino con el mando clásico.



ZOO TYCOON

■ VARIOS ■ MICROSOFT ■ FRONTIER DEVELOP.

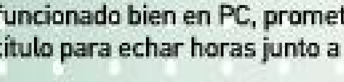
Esta saga de simulación para PC se adaptará a la cámara y los sensores de Kinect. Habrá que gestionar un zoo, interactuando con más de cien tipos de animales, que reconocerán nuestra voz y nuestros movimientos.

JUEGOS DIGITALES PARA PS4

BLACKLIGHT RETRIBUTION

■ **FORMATO** PS4 ■ **GÉNERO** Shooter ■ **JUGADORES** 5C
■ **PRECIO** Free-to-play ■ **COMPAÑÍA** Zombie Studios

Aparecido en PC hace algún tiempo, este espectacular shooter estará ambientado en un futuro devastado por la guerra. Estará centrado, única y exclusivamente, en el online, con diez mapas y varios modos de juego competitivos: Duelo a muerte, Duelo a muerte por equipos, Baja confirmada, Capturar la bandera... También habrá un modo cooperativo en el que sobrevivir a una infección. Además de las típicas armas (pistolas, fusiles, lanzagranadas, lanzallamas, torretas), habrá trajes de mecha y el HRV, un visor que permitirá ver a través de las paredes. ■



PRIMERA IMPRESIÓN
Con un formato de "free-to-play" y tras haber funcionado bien en PC, promete ser un buen título para echar horas junto a otros usuario



ESTE SHOOTER será gratuito para todos los usuarios de PS4, sin necesidad de que dispongan de una suscripción Plus.

CONTRAST

■ **FORMATO** PS4 ■ **GÉNERO** Plataformas ■ **JUGADORES** 1
■ **PRECIO** Sin confirmar ■ **COMPAÑÍA** Focus Home Interactive
■ **DESARROLLADOR** Compulsion Games

Didi, la protagonista de este juego, deberá descubrir las misteriosas intenciones que tenía su padre cuando decidió crear un circo. Para ello contará con la ayuda de Dawn, un amigo imaginario que se manifestará en forma de sombra y que le permitirá resolver diversos puzles. El juego también saldrá en PlayStation 3, Xbox 360 y PC, pero no así en Xbox One.
El desarrollo se centrará en las plataformas, con una estética "noir" que, en cierta medida, recordará a la de títulos como *Limbo*. La perspectiva combinará 2D y 3D, de modo que a menudo la acción se trasladará hasta el fondo de la pantalla, por donde brotarán diversas sombras que nos servirán para llegar hasta sitios a priori inaccesibles. La BSO, que apostará por el jazz, será el colofón a una gran ambientación. ■



PRIMERA IMPRESIÓN
Promete ser uno de los mejores títulos "indies" del catálogo inicial.



LA AMBIENTACIÓN nos llevará hasta el París de los años 20, con una estética "noir". En consecuencia, la banda sonora apostará por el jazz.

LOS PUZLES se resolverán aprovechando las fuentes de luz y manipulando objetos mediante los que crear sombras. Se combinarán las 2D y las 3D.



BASEMENT CRAWL
■ESTRATEGIA ■BLOOBER GAMES

Al más puro estilo de *Bomberman*, este título estará enfocado al multijugador. Los escenarios serán laberintos llenos de elementos estratégicos, de modo que habrá que plantar diversas trampas y tener reflejos para no acabar destruido.



COUNTERSPY
■ACCIÓN ■DYNAMIGHTY

Este título, que también saldrá en PS3 y PS Vita, nos trasladará a la Guerra Fría. Con una perspectiva lateral entre 2D y 2'5D, seremos un agente que deberá infiltrarse en una base soviética. Los disparos y los esquives serán básicos.



DC UNIVERSE ONLINE
■ROL ■SONY

Este "free-to-play", que ya salió para PS3 y PC, permitirá crearse un héroe o un villano para enfrentarse a gente de todo el mundo. Los superpoderes y los golpes conformarán el núcleo jugable y saldrán personajes como Batman o Superman.



DOKI-DOKI UNIVERSE
■PUZLE ■HUMANATURE STUDIOS

Un robot llamado QT3, que está a punto de ser desconectado, será el protagonista de este juego, en el que habrá que crear mundos para que nuestros amigos los visiten. Podremos viajar por diversos planetas e interactuar con sus habitantes.



FLOWER
■AVENTURA ■THATGAMECOMPANY

El viento y las flores protagonizarán esta adaptación del juego aparecido en PS3. A cargo de los creadores de *Journey*, deberemos controlar una ráfaga de viento e ir reuniendo pétalos de flores, en medio de paisajes coloridos y suaves melodías.



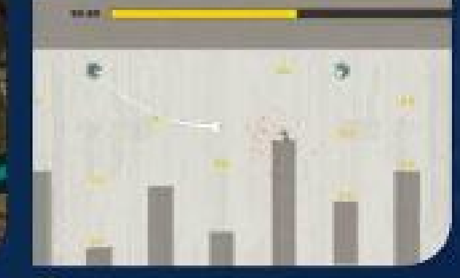
HOHOKUM
■AVENTURA ■SANTA MONICA STUDIO

Una serpiente multicolor será la gran protagonista de este título. Habrá que hacerla volar por los escenarios, mientras ayudamos a la gente y resolvemos puzles, con melancólicas melodías como fondo. También verá la luz en PS3 y PS Vita.



MINECRAFT
■AVENTURA ■MOJANG

Este peculiar "sandbox" de construcción, que ya ha triunfado en Xbox 360 y PC, también verá la luz en PS4 y Xbox One. A base de picar piedra, habrá que obtener infinidad de cubos para construir con ellos todo tipo de escenarios y personajes.



N++
■PLATAFORMAS ■METANET SOFTWARE

En este desenfrenado plataformas tomaremos el control de un ágil ninja, que deberá ir dando saltos y recogiendo orbes. Habrá modos multijugador, así como un editor para crear contenidos propios y compartirlos con otros usuarios.



PINBALL ARCADE
■VARIOS ■FARSIGHT STUDIOS

El pinball se volverá a poner de moda con este juego, que pondrá en la pantalla de televisión una recreación de las típicas recreativas. Irá a 60 fps y habrá tableros inspirados en series tan conocidas como *Star Trek: The Next Generation*.

PLANETSIDE 2
■SHOOTER ■SONY ONLINE ENTERTAINM.

Tras aparecer en PC, este shooter de formato "free-to-play" se adaptará a PlayStation 4. Sus partidas masivas se desarrollarán por tierra, mar y aire, de modo que el uso de vehículos, las tácticas y el trabajo en equipo serán esenciales.

POOL NATION EXTREME
■VARIOS ■CHERRY POP GAMES

Este juego de billar será uno de los títulos digitales que acompañarán el lanzamiento de PlayStation 4. Gracias a la potencia de la consola, las físicas de las bolas y los golpes con el taco prácticamente serán como estar ante una mesa real.




RESOGUN
■SHOOTER ■HOUSEMARQUE

Los creadores de *Super Stardust HD* nos brindarán este shooter espacial. Tendrá un desarrollo en 2D, pero los escenarios darán la impresión de ser circulares y la destrucción se reflejará con millones de partículas. Habrá modo cooperativo.



SUPER MOTHERLOAD
■PUZLE ■XGEN STUDIOS

En una Guerra Fría alternativa, viajaremos hasta Marte para extraer materiales raros de sus profundidades. Con opción para cuatro jugadores, habrá cerca de 150 puzles, en los que tocará cavar y activar explosivos de una manera estratégica.

TINY BRAINS
■PUZLE ■SPERHEAD GAMES

Esta aventura nos pondrá en la piel de cuatro ratones mutantes, que deberán escapar de un laboratorio resolviendo puzles con ayuda de superpoderes como el teletransporte o la superfuerza. El título también saldrá en PS3 y PC.

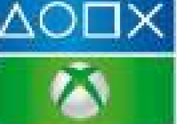
WARFRAME
■ACCIÓN ■DIGITAL EXTREMES

Este "free-to-play" contará con un desarrollo de acción en tercera persona. Con cooperativo para cuatro, habrá que correr, disparar, saltar por paredes, deslizarse por el suelo o usar poderes. Los usuarios de PC ya lo han disfrutado.

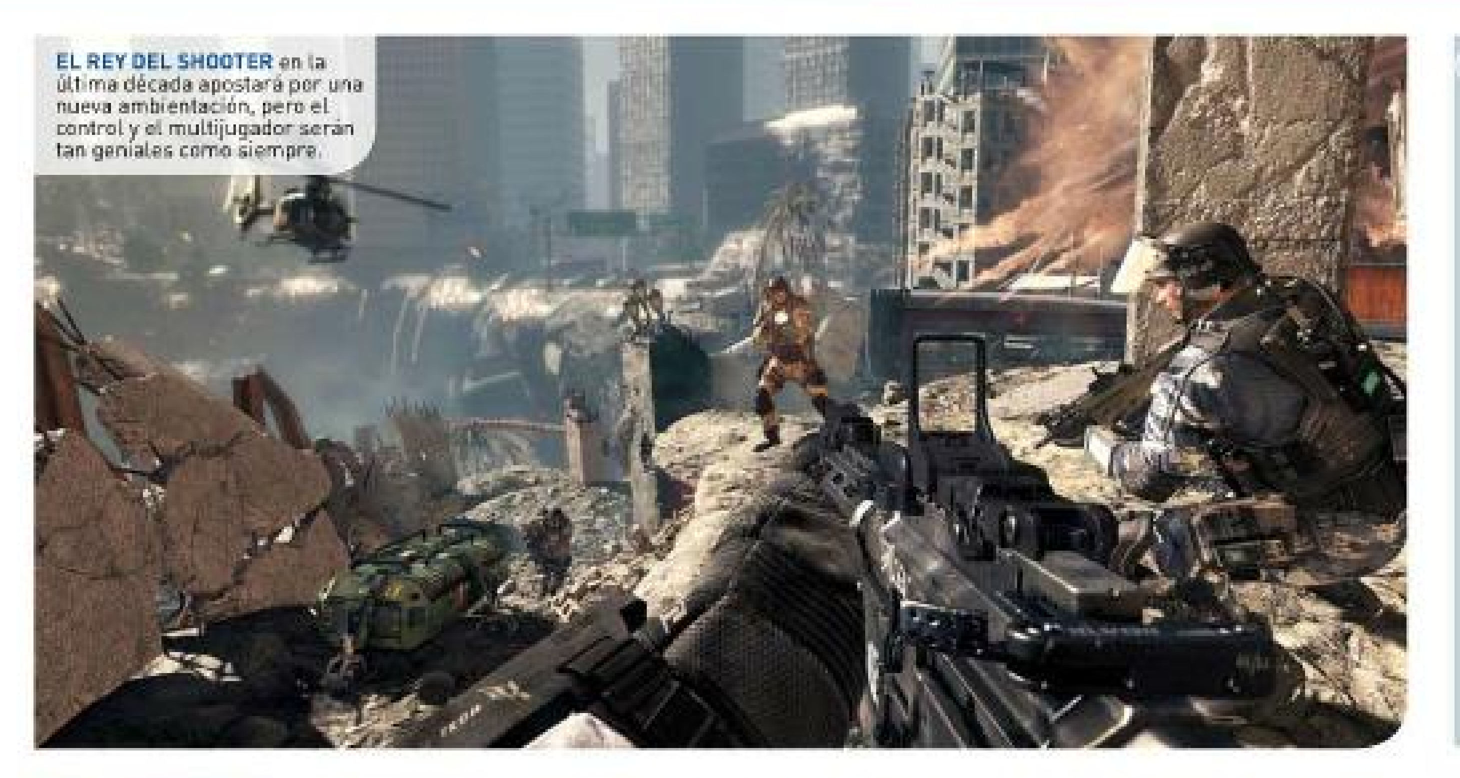



WAR THUNDER
■SIMULACIÓN ■GAIJIN ENTERTAINMENT

Este MMO bélico permitirá combatir con biplanos y acorazados de la Segunda Guerra Mundial. Será "free-to-play", sin necesidad de tener suscripción de PS Plus. Habrá cerca de 300 vehículos y juego cruzado con la versión de PC.



JUEGOS MULTIPLATAFORMA



EL REY DEL SHOOTER en la última década apostará por una nueva ambientación, pero el control y el multijugador serán tan geniales como siempre.

- **FORMATO** Xbox One / PS4 / Wii U / Xbox 360 / PS3 / PC
- **GÉNERO** Shooter
- **JUGADORES** 1-12
- **PRECIO** 72,95 €
- **COMPAÑÍA** Activision
- **DESARROLLADOR** **INFINITY WARD.** Su trabajo en el género del shooter ha sido encomiable a lo largo de la última década. Los dos primeros Call of Duty y la trilogía Modern Warfare dan cuenta de su conocimiento para plantear grandes guerras virtuales.

CALL OF DUTY GHOSTS

La guerra es un lugar donde suelen aflorar los fantasmas, y la saga más vendida de los últimos años les hará frente.

Tras el cierre de la trilogía *Modern Warfare, Call of Duty* apostará por un nuevo marco argumental, en el que los Estados Unidos serán atacados y mermados por una fuerza invasora, de modo que el protagonista formará parte de los Ghosts, un grupo de resistencia. No obstante, el punto fuerte seguirá siendo el online…

A diferencia de su gran rival bélico, Call of Duty Ghosts será muy similar en todas las plataformas. Eso es bueno y, a la vez, es malo. Es decir, el juego correrá a 60 fps en todas ellas, lo que garantizará la fluidez (a lo que se unirá la introducción de servidores dedicados). Ahora bien, el desarrollo del juego será prácticamente igual en las dos generaciones, con el mismo número de jugadores por partida (doce) y un motor gráfico que lucirá muy similar. Por lo visto hasta ahora, por ejemplo, los efectos de destrucción, una de las novedades de esta entrega, además de escasos, no serán demasiado espectaculares. Pese a ello, el ágil control y el frenesí de las partidas lo convertirán en un contendiente tan poderoso como siempre. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Pese a ser bastante continuista y no explotar las capacidades de PS4 y One, su genial jugabilidad será aval más que suficiente.

LAS CLAVES

Ghosts supondrá el comienzo de una nueva subsaga dentro del universo de *Call of Duty.*

1 El aspecto será bastante similar entre la generación antigua y la nueva. En PS4, el juego correrá a 1080p, pero, en Xbox One, irá a 720p, una diferencia bastante considerable.

2 Actualizar a la versión de PS4 y Xbox One costará 9,99 euros. El código será válido hasta el 31 de marzo y permitirá transferir todos los datos de partidas guardadas.

3 Los DLC llegarán antes a Xbox One, aunque no serán exclusivos.



ESTE PROMETEDOR SHOOTER aspira a ser uno de los juegos que más partido consigan sacarle a la nueva generación en sus primeros compases.

- **FORMATO** Xbox One / PS4 / PC / Xbox 360 / PS3
- **GÉNERO** Shooter
- **JUGADORES** 1-64
- **PRECIO** 71,95 €
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **DESARROLLADOR** **DICE.** *Battlefield*, con sus múltiples entregas, es la joya de este estudio sueco. También firmó el genial *Mirror's Edge*, de cuya secuela ya se está ocupando, o el multijugador del *Medal of Honor* de 2010. También está haciendo el próximo *Star Wars Battlefront.*

BATTLEFIELD 4

DICE tiene armamento suficiente para arrasar en su desembarco en la Normandía que serán PS4 y Xbox One.

De todos los juegos multiplataforma que verán la luz tanto en la nueva generación como en la antigua, *Battlefield 4* será, probablemente, el que cuente con un mayor número de diferencias. En la campaña, viviremos una operación a cargo del escuadrón Tombstone, una división del ejército estadounidense que, pronto, se verá enfangada en diversos países asiáticos.

El núcleo jugable será igual en todas las plataformas, pero habrá una serie de diferencias que harán que la versión de nueva generación sea infinitamente superior. En primer lugar, el multijugador admitirá hasta 64 usuarios, frente a 24. Eso no sólo significa unas refriegas más espectaculares, sino que, al ser los mapas iguales, en la vieja generación, a veces, resultarán demasiado grandes. En segundo lugar, el juego correrá a 60 fps, frente a los 30 fps de la actual generación. La fluidez, por tanto, será mayor en PS4 y Xbox One. Finalmente, el motor gráfico Frostbite 3, que se recreará con los efectos de destrucción, lucirá mucho más consistente en la nueva generación. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las diferencias con PS3 y Xbox 360 serán muy considerables. La "verdadera" versión del título será la que vea la luz en PS4, One y PC.

LAS CLAVES

Tal y como se vio desde el primer día, *Battlefield 4* será un shooter bélico que deberá ser jugado en las plataformas de nuevo cuño si queremos disfrutarlo plenamente.

1 La diferencia de la versión PS4-Xbox One-PC respecto a la de PS3-360 será abismal: 64 jugadores frente a 24, 60 imágenes por segundo frente a 30 y un nivel de detalle mucho más consistente. No habrá color entre las dos.

2 Actualizar el juego a PlayStation 4 y Xbox One, si ya se tiene la versión para consolas actuales, costará 9,99 euros. El código será válido hasta el 28 de marzo y permitirá transferir todos los datos de partidas guardadas.

3 EL DLC *Second Assault*, uno de los cinco que se lanzarán de aquí al futuro, verá la luz antes en Xbox One que en PS4. Incluirá cuatro mapas rescatados de *Battlefield 3*, pero rediseñados para la ocasión con el nuevo motor gráfico Frostbite 3.



EL MULTIJUGADOR se desarrollará por tierra, mar y aire, lo que hará que las refriegas sean tremendamente estratégicas.



LOS EFECTOS DE DESTRUCCIÓN lucirán mucho mejor en PS4 y Xbox One que en PS3 y Xbox 360.

LA ATMÓSFERA de los partidos de y las animaciones estarán mucho más logradas en las plataformas de nueva generación que en PS3-360-PC.

- **FORMATO** Xbox One / PS4
- **GÉNERO** Deportivo
- **JUGADORES** 1-22
- **PRECIO** 71,95 €
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **DESARROLLADOR** **EA SPORTS VANCOUVER.** La gigantesca división canadiense de EA Sports lleva ocupándose de la saga *FIFA* desde sus inicios a mediados de la década de 1990. También se encarga de la saga *NHL* y, durante varios años, hizo lo propio con *NBA Live*.

LAS CLAVES

Tras arrasar en PlayStation 3 y Xbox 360, la saga de fútbol de EA Sports dará el salto a la nueva generación, de momento sin ningún rival específico al que enfrentarse.

1 **Ignite Engine,** la nueva tecnología de EA Sports para sus títulos futuros, hará que el apartado visual del juego sea diferente al de la versión para PS3, 360 y PC: afectará a las animaciones de los jugadores, la recreación de los estadios, la cámara...

2 **Actualizar** a la versión de PS4 y Xbox One será posible entregando una copia de PS3-360 en tiendas como Game y Gamestop. Habrá que pagar 14,95 euros y se podrá transferir todo el progreso obtenido, tanto offline como online.

3 **Legends,** una vertiente del modo Ultimate Team, será un contenido exclusivo para Xbox One y permitirá jugar con 42 mitos del fútbol. Además, existe una oferta para reservar la consola de Microsoft y obtener *FIFA 14* gratis.



DE LOS ESTADIOS, una decena tendrán recreada hasta la fachada: Bernabéu, Camp Nou, Etihad Stadium, Allianz Arena, San Siro...

LA VERSIÓN DE XBOX ONE tendrá, en exclusiva, a 42 leyendas para el modo Ultimate: Pelé, Romario, Figo, Nedved, Maldini, Owen...

FIFA 14

La saga estrella de EA se mudará a un nuevo estadio para que la afición disfrute con los mejores partidos de fútbol.

El género deportivo, y el futbolístico más concretamente, no puede faltar en toda buena consola que se precie. Por eso, EA se ha decidido a lanzar, de primeras, una versión de su saga estrella, elaborada con un nuevo motor gráfico. La base jugable será muy similar a la de la actual generación, que se ha ido puliendo con el paso de los años, pero la potencia de PS4 y Xbox One permitirá un mayor realismo de los partidos.

El Ignite Engine se traducirá en un mayor número de animaciones (diez veces más que hasta ahora, según sus responsables), lo que hará que todo el conjunto se vea muy favorecido. Así, las colisiones a la hora de luchar por la posesión resultarán mucho más reales. A eso se unirá una mayor variedad de remates, giros o tipos de pase. Para rematar la faena, la ambientación de los encuentros estará mucho más conseguida, pues veremos recreaciones de la fachada exterior de los estadios, habrá recogepelotas en la banda, las gradas estarán más vivas, las repeticiones serán como las de una retransmisión...



PRIMERA IMPRESIÓN

Jugablemente, es similar a la versión para la actual generación, pero visualmente se nota que el juego está hecho con un nuevo motor gráfico.

NBA 2K14

- **FORMATO** Xbox One / PS4 **GÉNERO** Deportivo
- **JUGADORES** 1-10 **PRECIO** 69,95 € **COMPAÑÍA** 2K
- **DESARROLLADOR** **VISUAL CONCEPTS.** Al margen del basket, este estudio también ha elaborado juegos de béisbol y de hockey.

Esta saga lleva dominando el mercado baloncestístico desde los tiempos de Dreamcast. Tras lanzar el mes pasado la entrega de rigor para PS3, Xbox 360 y PC, el estudio Visual Concepts está ultimando una versión de nueva generación que será muy distinta y que está corriendo a cargo de un equipo de trabajo diferente. De momento no se han anunciado detalles específicos, salvo que los comentarios en castellano se incluirán de serie en el disco.

Es de esperar que se mantenga la base jugable de siempre, pero con un nuevo motor gráfico que resuelva los pequeños problemillas en el sistema de animaciones (en la versión actual es muy habitual el "clipping" en los choques) o en la rígida recreación de la cara de los jugadores. LeBron James será la imagen de su portada.

PRIMERA IMPRESIÓN

La saga lleva rayando la excelencia desde hace años, por lo que esta primera incursión en la nueva generación debería ser otro pasito más.

ESTA SAGA BALONCESTÍSTICA ha ido puliendo su simulación con cada entrega, hasta borrar de la cancha a su gran rival.



GRÁFICAMENTE, será distinto a las otras versiones, a las cuales pertenecen las dos imágenes inferiores.



ACTUALIZAR EL JUEGO, si ya se tiene para PS3 o 360, costará 14,99 euros. Se podrá hasta el 31 de marzo.



TRAS SU ESPANTADA de los últimos tres años, EA Sports cree que por fin podrá desafiar a la dinastía de la saga *NBA 2K*.

NBA LIVE 2014

- **FORMATO** Xbox One / PS4 **GÉNERO** Deportivo
- **JUGADORES** 1-10 **PRECIO** 71,95 € **COMPAÑÍA** EA
- **DESARROLLADOR** **EA TIBURON.** Esta subsidiaria de EA es la responsable de la saga *Madden NFL* y de *Tiger Woods PGA Tour*.

Antaño, la saga *NBA Live* era una de las más importantes de EA Sports. Sin embargo, *NBA 2K* la fue conduciendo, año a año, al ostracismo, hasta el punto de tirar la toalla y no sacar ninguna entrega durante las tres últimas temporadas. Con la llegada de la nueva generación, EA ha visto una ocasión de oro para volver de su período sabático.

El juego estará elaborado con el motor gráfico Ignite, lo cual se traducirá no solo en un gran parecido físico de los jugadores, sino también en un sistema de físicas que dará lo mejor de sí en el dribbling. El juego contará con la licencia de los 30 equipos de la liga y habrá hasta 70 parámetros para determinar el rendimiento de cada jugador, que se actualizará diariamente, sólo una hora después de los partidos reales.



EL MOTOR GRÁFICO IGNITE se ocupará de recrear los 30 pabellones de la mejor liga del mundo.



KYRIE IRVING será la portada del juego. Participó en el All-Star en 2013 y ganó el concurso de triples.

PRIMERA IMPRESIÓN

Es bueno que EA vuelva al baloncesto, pero de momento se han dado pocos detalles del juego y nadie lo ha podido probar. ¿Resucitará?

LEGO MARVEL SUPER HEROES

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 / Wii U / PC / 360 / PS3 ■ **GÉNERO** Aventura ■ **JUGADORES** 1-2 ■ **PRECIO** 59,95 € ■ **COMPAÑÍA** Warner Bros ■ **DESARROLLADOR** **TRAVELLER'S TALES.** Ya ha firmado títulos de LEGO como los de Star Wars, Harry Potter...

Este juego será el más completo de la variada historia de LEGO, que ya ha visto universos como los de El Señor de los Anillos o Piratas del Caribe, merced a los diferentes poderes de cada personaje para hacer frente a las zonas de acción, las de plataformas y las de puzles. Por ejemplo, Lobezno será inmortal, Iron Man podrá volar y Hulk será capaz de lanzar coches. El título transcurrirá en una colorida recreación de Manhattan, en la que no faltarán decenas de guiños a Marvel. De momento, no se ha visto nada de la versión de nueva generación, pero es previsible que sea muy similar a la de las plataformas actuales, con añadidos como los 60 fps constantes. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo es de los mejores de la saga, aunque su propia estética deja poco pie a que haya muchas diferencias con otras versiones.



MÁS DE 150 PERSONAJES DEL UNIVERSO MARVEL se darán cita en una colorida y divertida recreación de Manhattan.

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 / Wii U / PC / 360 / PS3 ■ **GÉNERO** Aventura ■ **JUGADORES** SC ■ **PRECIO** 69,95 € ■ **COMPAÑÍA** Ubisoft ■ **DESARROLLADOR** **UBISOFT MONTREAL**

El nuevo "sandbox" de piratas de Ubisoft será muy similar en todas las plataformas. La diferencia respecto a la actual generación se reducirá, básicamente, a un mayor nivel de detalle en efectos como el movimiento de las olas, la abundancia de vida marina o el comportamiento de la vegetación selvática a nuestro paso. Será mejor la versión de PS4, ya que contará con un contenido exclusivo de una hora, protagonizado por Aveline de Grandpré. ■



ACTUALIZAR EL JUEGO A PS4 O XBOX ONE, si se ha comprado ya la versión de PS3 o 360, se podrá hacer por 9,99 euros. El código valdrá hasta el 31 de enero.

NEED FOR SPEED RIVALS

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 / PC / Xbox 360 / PS3 ■ **GÉNERO** Velocidad ■ **JUGADORES** Sin confirmar ■ **PRECIO** 71,95 € ■ **COMPAÑÍA** EA ■ **DESARROLLADOR** **GHOST GAMES**

La saga de conducción arcade más reconocida de la última década volverá por sus fueros con una entrega que combinará ideas de *Hot Pursuit* y de *Most Wanted*. Así, volverán las persecuciones entre policías y corredores ilegales, pero no serán en carreteras estancas, sino en un mundo abierto. Gracias al sistema AllDrive, la campaña y el multijugador estarán fusionados, así que nos toparemos a menudo con otros humanos. Las características del título en PS4 y Xbox One serán iguales que en las otras plataformas, pero el apartado técnico será más consistente. ■



EL DESARROLLO será exactamente el mismo que en la actual generación, pero, gráficamente, el juego será más consistente. Su propuesta será muy atractiva.

JUST DANCE 2014

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 ■ **GÉNERO** Musical ■ **JUGADORES** 1-4 ■ **PRECIO** 49,95 € ■ **COMPAÑÍA** Ubisoft ■ **DESARROLLADOR** **UBISOFT REFLECTIONS**

La nueva entrega de esta saga musical de Ubisoft, que vio la luz hace unas semanas para plataformas actuales, será uno de los títulos de lanzamiento de Xbox One. También está anunciado para PlayStation 4, pero de momento no hay ninguna fecha confirmada. El título nos invitará a imitar todo tipo de movimientos de baile frente a la cámara de Kinect, mientras suenan más de 40 canciones a cargo de artistas como Lady Gaga, ABBA, Bob Marley, Daft Punk, David Guetta, George Michael, Katy Perry, Kesha, Nicky Minaj, Rihanna o Gloria Gaynor. ■



HABRÁ QUE IMITAR UNA SERIE DE MOVIMIENTOS DE BAILE, de modo que iremos obteniendo diferentes puntuaciones según cómo nos desenvolvamos.

MADDEN NFL 25

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 ■ **GÉNERO** Deportivo ■ **JUGADORES** Sin confirmar ■ **PRECIO** Sin confirmar ■ **COMPAÑÍA** Electronic Arts ■ **DESARROLLADOR** **EA TIBURON**

El fútbol americano no tiene demasiado tirón en Europa, pero este título, que coincide con el vigésimo quinto aniversario de la saga, está listado para el lanzamiento de Xbox One y PS4. Como el resto de títulos de EA Sports para la nueva generación, hará uso del motor gráfico Ignite, que hará que los quiebros sean más orgánicos, que las luchas sean más realistas y que la IA se comporte mejor a la hora de considerar las opciones sobre el campo. Asimismo, las caras, las equipaciones, el público o el césped estarán recreados con un alto grado de detalle. ■



MÁS ALLÁ DE LA SUPERBOWL, la NFL no es una competición que resulte demasiado atractiva para el público español, pero este juego será distribuido.

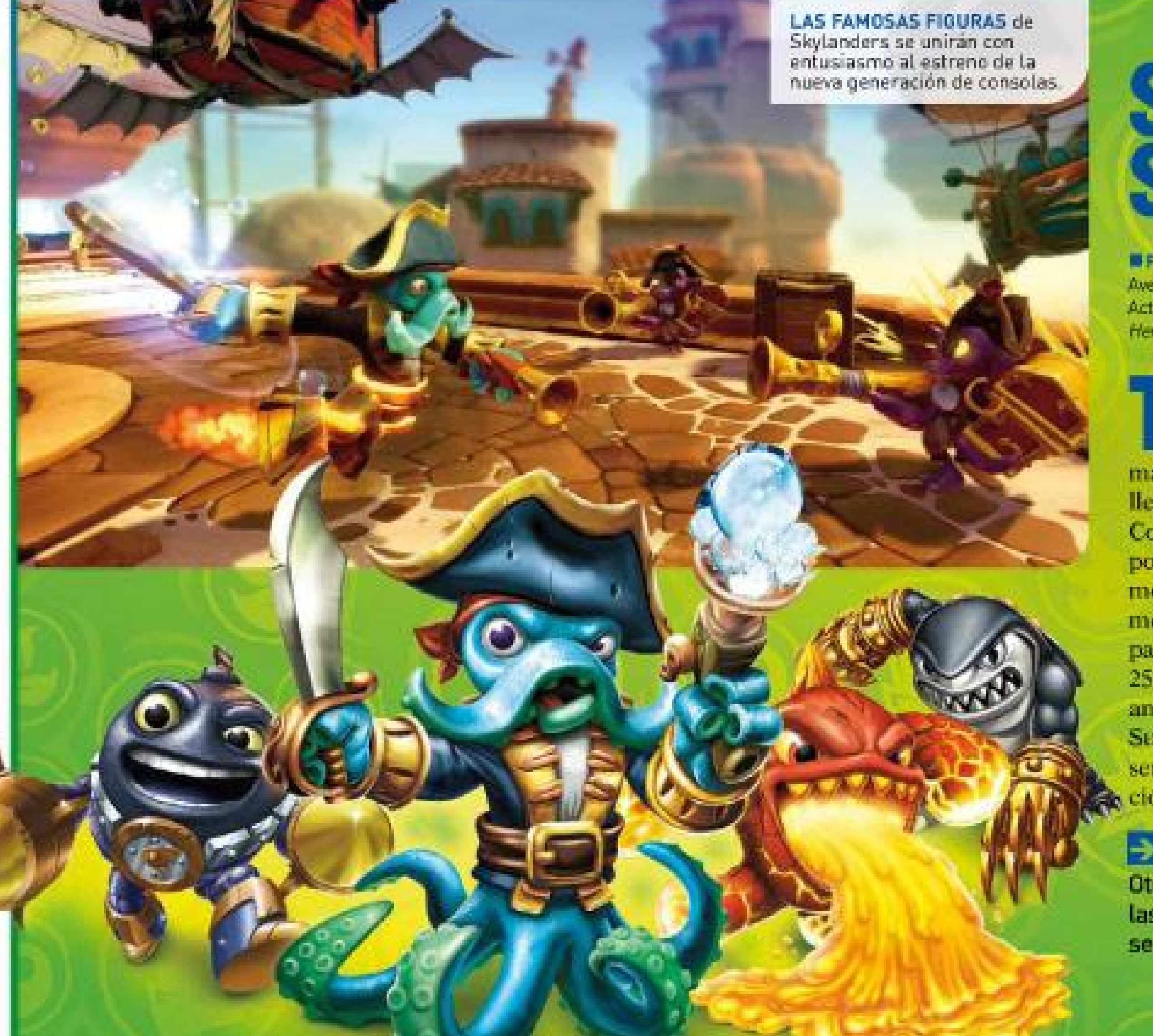
SKYLANDERS SWAP FORCE

■ **FORMATO** Xbox One / PS4 / Wii U / 360 / PS3 / 3DS ■ **GÉNERO** Aventura ■ **JUGADORES** 1-2 ■ **PRECIO** 76,95 € ■ **COMPAÑÍA** Activision ■ **DESARROLLADOR** **VICARIOUS VISIONS.** *Guitar Hero, Tony Hawk* o *Spider-Man* han pasado por sus manos.

Tras el éxito de *Spyro's Adventure* y *Giants*, los Skylanders volverán a contraatacar. El juego ya se ha estrenado en las plataformas que ya están en el mercado, pero también llegará a PS4 y Xbox One el día de su estreno. Como es habitual, el juego irá acompañado por una serie de figuras de juguete que podremos combinar de diferentes formar para que, mediante un portal de poder, se reflejen en la pantalla. Habrá dieciséis diferentes, con hasta 256 combinaciones posibles (y las figuras de los anteriores títulos también serán compatibles). Sus combates y sus zonas de plataformas no serán nada sorprendente para la nueva generación, pero cubrirán un importante mercado. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Otro título que no parece que vaya a explotar las capacidades de PS4 y Xbox One, pero que será una gran opción para los más jóvenes.



LAS FAMOSAS FIGURAS de Skylanders se unirán con entusiasmo al estreno de la nueva generación de consolas.

LOS LANZAMIENTOS DE 2014

El catálogo de PlayStation 4 y Xbox One será considerable ya desde su mismo momento de su lanzamiento, pero en los meses venideros se espera un crecimiento exponencial. Todo esto ya está confirmado.

Juegos exclusivos de PS4

MÁS JUEGOS DE PS4 EN 2014

- Big Fest
- Bound by Flame
- Carmaggedon Reincarnation
- Crimes & Punishment
- Daylight
- Diablo III
- Don't Starve
- Escape Plan
- FEZ
- Final Fantasy XIV Online
- Final Horizon
- FlOw
- Galak-Z: The Dimensional
- Guns of Icarus Online
- Helldivers
- Hot Line Miami 2
- Lily Bergamo
- Mercenary Kings
- Octodad: Dadliest Catch
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Outlast
- Primal Carnage
- Road not Taken
- Rogue Legacy
- Samurai Gunn
- Secret Ponchos
- Shadow of the Beast
- SOMA
- Sound Shapes
- Starbound
- Switch Galaxy Ultra
- Transistor
- Wasteland Kings



DRIVECLUB

■ GÉNERO Velocidad ■ FECHA Principios de 2014 ■ COMPAÑÍA Sony ■ DESARROLLADOR EVOLUTION STUDIOS

Este título de conducción, desarrollado por los responsables de *Motorstorm* y de los *WRC* de PS2, iba a ser uno de los que acompañaran el lanzamiento de PlayStation 4, pero, finalmente, Sony ha pospuesto su salida. A caballo entre arcade y simulación, el juego nos pondrá a bordo de vehículos reales, de marcas como Audi, Aston Martin, Mercedes, BMW, Porsche o Pagani. Los circuitos estarán ubicados en carreteras abiertas, en países como Canadá, India o Escocia. El componente social y los desafíos serán la piedra angular y habrá una versión gratuita para los usuarios que sean suscriptores del servicio PlayStation Plus. ■



INFAMOUS: SECOND SON

■ ACCIÓN ■ SUCKER PUNCH ■ PRIMAVERA

La tercera entrega de esta conocida saga estará protagonizada por Delsin Rowe, un nuevo personaje que tendrá todo tipo de poderes para recorrer un mundo abierto.



THE ORDER 1886

■ ACCIÓN ■ READY AT DAWN ■ 2014

Ambientado en el Londres victoriano y con un estilo que recordará a *Dishonored*, este título estará protagonizado por una orden de caballeros que usarán tecnología futurista.



DEEP DOWN

■ ROL ■ CAPCOM ■ 2014

Fue el título más llamativo de los que se anunciaron el día que se presentó PlayStation 4. Llegará con formato de "free-to-play" y una estética a imagen y semejanza de *Dark Souls*.



THE DARK SORCERER

■ AVENTURA ■ QUANTIC DREAM ■ SC

Hay pocos detalles sobre el planteamiento jugable de este juego, pero estará a cargo de los responsables de *Heavy Rain* y *Beyond*. Gráficamente, promete ser espectacular.



RIME

■ AVENTURA ■ TEQUILA WORKS ■ 2014

Un estudio español se está encargando de este preciosista título "indie", en el que habrá que explorar una gran isla. Su tono melancólico recordará al del mítico *ICO*.



EVERYBODY'S GONE TO RAPTURE

■ AVENTURA ■ CHINESE ROOM ■ 2014

Este título, ambientado en el fin del mundo, nos pondrá en la piel de un científico. En primera persona, deberemos interactuar con el entorno para descubrir qué ha ocurrido.

Juegos exclusivos de Xbox One

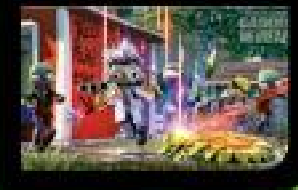


MÁS JUEGOS DE XBOX ONE EN 2014

- Below
- Cobalt
- D4
- Fantasia: Music Evolved
- Plants vs Zombis: Garden...
- Max: The Curse of Brotherhood
- Plants vs Zombis: Garden Warfare
- Rabbids Invasion







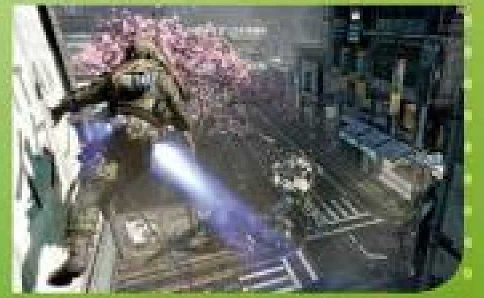
TITANFALL

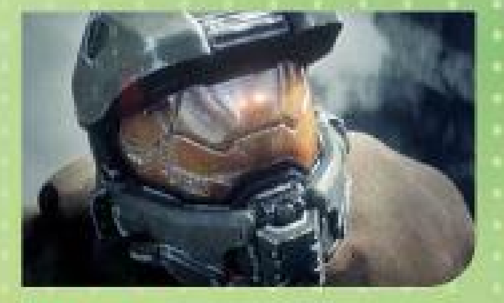
■ GÉNERO Shooter ■ FECHA 13 de marzo ■ COMPAÑÍA Respawn Entertainment ■ DESARROLLADOR ELECTRONIC ARTS

Algunos exmiembros de Infinity Ward, el estudio que inició la saga *Call of Duty*, están detrás de este espectacular shooter en primera persona, que verá la luz en Xbox One, Xbox 360 y PC. Centrado en el multijugador (no habrá campaña al uso), ofrecerá unas refriegas frenéticas, cuyo mayor atractivo será la presencia de "mechas" con los que arrasar al equipo rival. A bordo de esos robots, podremos disparar, golpear y aplastar a los enemigos como si fueran hormigas. No será la única tecnología que tendremos a nuestra disposición, pues también habrá propulsores que permitirán elevarse y saltar contra las paredes. ■









HALO 5

■ SHOOTER ■ 343 INDUSTRIES ■ 2014

El Jefe Maestro hará su debut en Xbox One con una entrega que se supone que será la quinta y, por tanto, la continuación de la Trilogía del Reclamador que inició *Halo 4*.



QUANTUM BREAK

■ AVENTURA ■ REMEDY ■ 2014

Los creadores de *Alan Wake* nos traerán esta aventura en tercera persona, cuyos protagonistas, Jack y Beth, tendrán la capacidad de manipular el paso del tiempo.



KINECT SPORTS RIVALS

■ DEPORTIVO ■ RARE ■ PRIMAVERA

Pensada para los sensores de movimiento de Kinect, esta compilación deportiva permitirá practicar fútbol, escalada, lanzamiento de bolos, carreras con motos de agua...



SUNSET OVERDRIVE

■ SHOOTER ■ INSOMNIAC GAMES ■ 2014

Tras trabajar en exclusiva para Sony, los responsables de la saga *Resistance* ya preparan este shooter, que tendrá una estética de cómic y elementos de "parkour".



FABLE LEGENDS

■ ROL ■ LIONHEAD STUDIOS ■ 2014

La nueva entrega de la saga de rol de Microsoft se centrará en el online, de modo que habrá cooperativo para cuatro, al tiempo que un quinto jugador podrá hacer de villano.





PROJECT SPARK

■ VARIOS ■ TEAM DAKOTA ■ 2014

Este "free-to-play" se apoyará en Kinect y SmartGlass para invitar a los usuarios a crear todo tipo de mundos que, luego, se podrán recorrer, a lo *Little Big Planet*.

JUEGOS MULTIPLATAFORMA



- Cyberpunk 2077
- Child of Light
- Destiny
- Dragon Age Inquisition
- Dying Light
- Final Fantasy XV
- Homefront 2
- Kingdom Hearts III



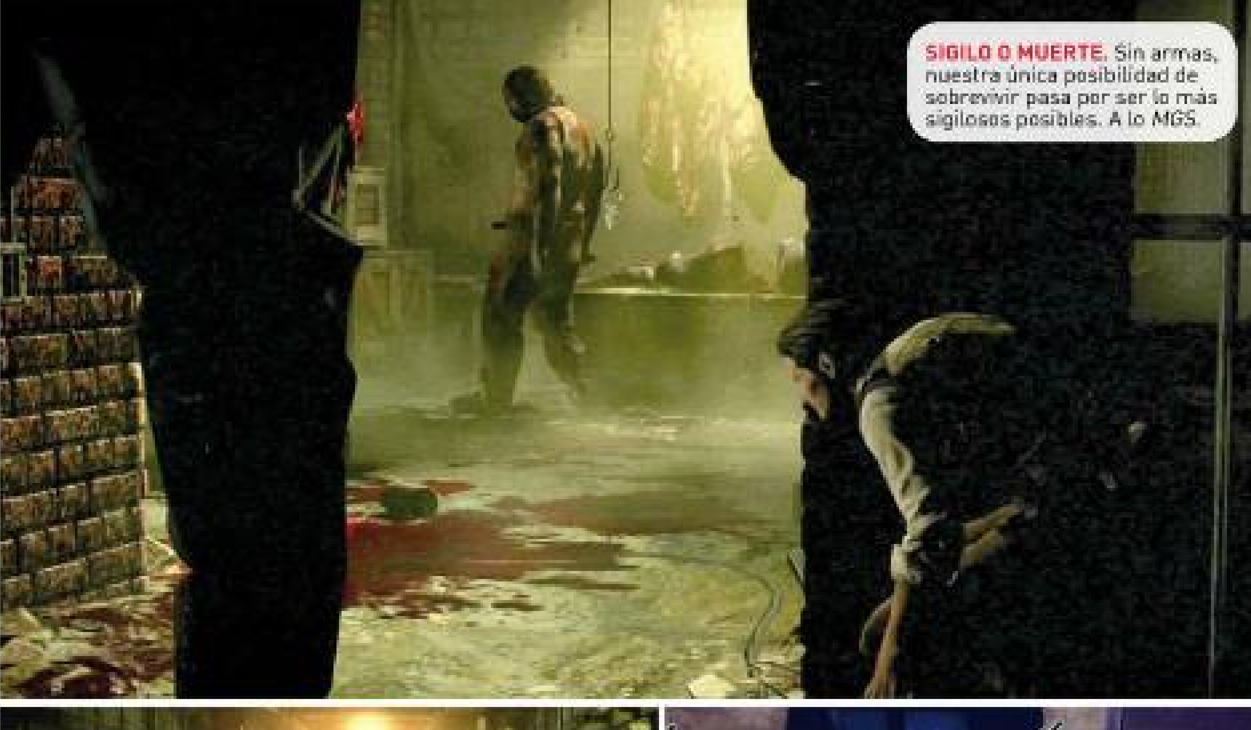
- Lords of Fallen
- Mad Max
- Metal Gear Solid V
- Mighty No. 9
- Mirror's Edge
- Shadow Warrior
- Shantae: Half-Genie Hero
- Sniper Elite III
- Star Wars Battlefront
- Strider
- The Amazing Spider-Man 2



- The Crew
- The Elder Scrolls Online
- The Evil Within
- The LEGO Movie Videogame
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Thief
- Tom Clancy's Rainbow 6 Patriots
- Tom Clancy's The Division
- Trials Fusion
- UFC: Ultimate Fighting Championship
- Valiant Hearts: The Great War
- Watch Dogs
- Wolfenstein: The New Order



ZOMBIS 3.0. Su torturados cuerpos ofrecen algunas pistas sobre la horrenda manera en la que murieron. Pobres.



SIGILO O MUERTE. Sin armas, nuestra única posibilidad de sobrevivir pasa por ser lo más sigilosos posibles. A lo *MGS*.





THE EVIL WITHIN™

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC
2014 Bethesda

EL PADRE DE *RESIDENT EVIL*, AL RESCATE DEL SURVIVAL HORROR

EN BUSCA DEL TERROR PERDIDO

Con Halloween a la vuelta de la esquina, el terror renace. Y, en consola, lo hará con *The Evil Within*, que llegará en 2014 para devolver el género a su esencia: menos tiros y más terror. Esa es la meta de Mikami con su nueva obra...

No deja de ser irónico que sea Shinji Mikami quien acuda al rescate del Survival Horror. Si bien es cierto que, como creador del género, no conocemos a nadie más capacitado para lograrlo, no olvidemos que si el Survival Horror ha derivado en la acción pura y dura es por culpa del propio Mikami y el éxito de *Resident Evil 4*. Tras las flojas ventas de *Resident Evil Zero* en GameCube, Capcom presionó a Mikami y a su equipo para que integrasen mayores dosis de acción a la fórmula *RE*, lo que devolvió el éxito comercial a la franquicia. Pero con ello, la saga perdió parte de su alma, de su espíritu original, derivando cada vez más hacia el género shooter en detrimento del terror. ¿Está el mercado preparado para abrazar de nuevo el horror puro y duro? Al frente de Tango Gameworks, Mikami está decidido a conseguirlo.

→ *THE EVIL WITHIN* ES LA GRAN ESPERANZA BLANCA de los amantes del terror en consola, pero un manto de misterio sigue envolviendo a este título, que nació bajo el nombre de *Project Zwei*. Tras la expectación creada por los sucesivos trailers, los asistentes al Tokyo Game Show pudieron ver una demo protagonizada por el detective Sebastián Castellanos, el protagonista del juego, que deja patente algunas de las ideas anunciadas por Mikami. Por un lado, el retorno al Survival Horror puro y duro. Con recursos limitados, el jugador no podrá hacer otra cosa que huir y esconderse de un Mal capaz de helarnos la sangre, encarnado bajo diversas formas. En el prólogo de la demo ese Mal tenía el rostro de un matarife, un "primo de Leatherface" que, sierra mecánica en mano, perseguía a Castellanos por los pasillos de un antiguo hospital. Herido, y sin armas con las que defenderse, el policía no puede hacer otra cosa que correr y esconderse en armarios o bajo el manto de la oscuridad.

■ EL PROPIO MIKAMI, Y SU *RE4*, FUERON LOS CULPABLES DE LA "DERIVA" DEL SURVIVAL HACIA LA ACCIÓN ■

La segunda parte de la demo, bautizada como "Perth House", presentaba un escenario bien distinto, en el que se apreciaba la huella de *Resident Evil 4*. Desde el interior de una casa en ruinas, Castellanos debe protegerse de la invasión de un ejército de zombis, utilizando para ello una pistola con escasa munición ▸▸



CAPCOM sigue lamentando la marcha de Mikami y otras vacas sagradas, como Hideki Kamiya y Atsushi Inaba.

SHINJI MIKAMI, EL POPE DEL SURVIVAL HORROR

LA CARRERA DE MIKAMI ES TAN EXTENSA, COMO PLAGADA DE ÉXITOS. Formado en Capcom, firmó títulos tan recordados del catálogo de Super Nintendo como *Aladdin* y *Goof Troop*. Pero si ha pasado a la historia es por ser el creador de *Resident Evil*, un título inspirado en uno de las obras de culto de Capcom para Famicom: *Sweet Home*. Estuvo al frente de la franquicia hasta el lanzamiento de *Resident Evil 4*, después de lo cual formó su propia división dentro de Capcom, Clover Studio, responsable de títulos tan notables como *Okami* o *God Hand*. Tras el cierre de Clover por parte de Capcom, Mikami y otro puñado de talentos de la casa se marcharon para formar su propia compañía, Platinum Games, hogar de joyas del calibre de *Bayonetta*, *Vanquish* o *MadWorld*.



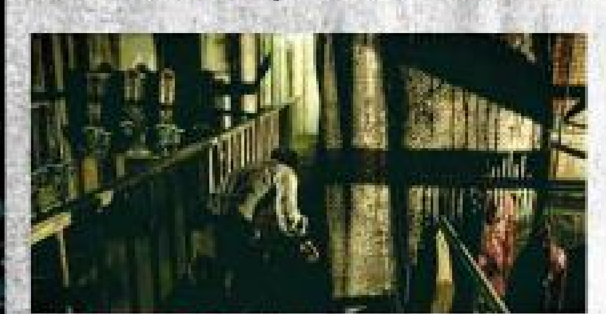


"PROJECT ZWEI"

ASÍ SE LLAMÓ EL PROYECTO QUE FINALMENTE CONOCEMOS COMO *THE EVIL WITHIN*. Tras finalizar su asociación con Platinum Games, Shinji Mikami alió fuerzas con otro genio, Goichi Suda, para crear *Shadows of the Damned* bajo el paraguas de Electronic Arts. Un año antes, en 2010, Mikami había anunciado la creación de un estudio propio, Tango Gameworks, aunque no sería hasta abril de 2012 cuando se desveló su primera creación, bautizada con el nombre en clave de "Project Zwei". No fue hasta un año más tarde cuando se desveló el nombre final, *The Evil Within* (bautizado como *Psychobreak* en Japón).

LUCES Y MALA SOMBRA

LA ILUMINACIÓN TENDRÁ UN GRAN PROTAGONISMO DENTRO DEL JUEGO. Hablar de los gráficos de *The Evil Within* por ahora no tiene mucho sentido. La única demo que se ha mostrado corría sobre un PC, y no sabemos qué perderá y ganará en la adaptación a las consolas de esta generación y las de la siguiente. Eso sí, nos ha llamado mucho la atención el uso de la luz, no solo a la hora de ambientar los escenarios, sino porque se convertirá en nuestra aliada en algunas situaciones.



EL MIEDO EN EL CUERPO. La caprichosa disposición de los focos de iluminación dará la puntilla a unos escenarios de por sí bastante terroríficos.



ESA SOMBRA. En la demo ya pudimos comprobar como la luz será nuestra aliada en ocasiones como ésta. Gracias a su sombra, sabremos dónde está el matarife.



BUENA PUNTERÍA. Como en los *Resident Evil* originales, habrá poca munición. Así que olvidaos de disparar a lo loco, a lo *RE6*.



EL MATADERO. Castellanos despierta boca abajo, rodeado de cadáveres colgados como si fueran jamones en un secadero.





THE EVIL WITHIN CORRERÁ SOBRE UNA VERSIÓN MODIFICADA DEL MOTOR GRÁFICO ID TECH 5

y diversas trampas explosivas. Al disparar, la cámara se sitúa sobre el hombro del personaje, un elemento de *RE4* que ha sido imitado hasta la saciedad en multitud de títulos, aunque si alguien que tiene derecho a explotarlo, sin duda, ese es Mikami.

Al descender al sótano, un mar de sangre envuelve a Castellanos, transportándole a un escenario completamente distinto. De la casa en ruinas hemos pasado en un instante a unas instalaciones médicas (quizás el hospital de antes), donde nos espera una nueva criatura, un ser de pelo lacio y múltiples brazos acabados en garras, que de un zarpazo acaba con la demo, y previsiblemente, con la vida de Castellanos. Lejos de ser un recurso dramático de la demo, estos inexplicables cambios de escenario formarán parte del juego final.

Con el objetivo de envolver al jugador en una continúa atmósfera de terror y tensión, los escenarios cambiarán en tiempo real según nuestras acciones. En el distorsionado universo de *The Evil Within* no habrá margen para sentirse cómodo, todo estará diseñado para disparar nuestras pulsaciones y aumentar la sensación de inseguridad, de no saber en qué narices nos estamos metiendo, qué nos espera tras cada puerta, a la vuelta de cada esquina.

→ *THE EVIL WITHIN* LLEGARÁ EN 2014, a PS3, Xbox 360 y PC... pero también a PlayStation 4 y Xbox One. La demo presentada en el TGS corría sobre un PC bastante potente, así que aún desconocemos cómo Tango Gameworks se las ingeniará para llevar el juego a esta generación de consolas y la próxima, sin que medie un abismo gráfico entre ellas. Lo que sí sabemos es que el juego correrá sobre una versión modifica del motor id Tech 5, el mismo utilizado en *Rage*. La elección no es casual. Tango Gameworks es un estudio propiedad de Zenimax Media, la dueña de id Software, y llegará bajo el sello de Bethesda Softworks.

Gracias al respaldo del gigante americano, parece que Shinji Mikami ha encontrado por fin la estabilidad que estaba buscando desde su marcha de Capcom, y los medios económicos para recuperar la esencia del auténtico Survival Horror. Una apuesta ansiada por muchos, pero que no está exenta de riesgo comercial. Aunque ya tiene ganados a los fans de los primeros *Resident Evil*, y a los de *Silent Hill* (otra franquicia que ha perdido el norte desde hace años), habrá que ver cómo el grueso de los usuarios de consola acepta este retorno a las raíces de un género que ha pasado demasiado tiempo "amancebado" con el shooter.

Hasta que llegue la fecha definitiva de lanzamiento, aún hay tiempo para construir teorías chifladas acerca de los elementos más misteriosos de *The Evil Within*. ¿Quienes son la pareja de policías que acompaña a Castellanos en el arranque del primer tráiler del juego? ¿Acabarán en manos del matarife? ¿Por qué Castellanos se encuentra la ciudad devastada al salir del hospital? ¿Quién ese es ese misterioso personaje, que parece un "Altair From Hell", que ha acabado con la vida de los pacientes y guardias de seguridad del hospital? Mikami ha anunciado que las trampas, tanto las que nos esperan como las que colocaremos nosotros, tendrán un papel determinante en *The Evil Within*. ¿Eso significa que podremos construirlas desde cero, o solo acoplando un par de objetos? ¿Se podrán combinar las trampas, al estilo de *BioShock*? De lo que sí estamos seguros es de que lo vamos a pasar canutas. Y lo echábamos de menos. Aunque luego nos acordemos de Mikami y su familia...

AQUÍ HAY PARA TODOS

***THE EVIL WITHIN* EXPLOTARÁ A CONCIENCIA LOS CLICHÉS DEL GÉNERO.** Aunque lo que hemos visto del juego hasta ahora es solo la punta del iceberg, los diferentes trailers y la demo dejan patente las intenciones de Shinji Mikami por explotar un sinfín de rostros y escenarios comunes del cine de terror. Tenemos por un lado al psicópata de la motosierra, que persigue incansable a Sebastián, irrumpiendo por la puerta en el momento más inesperado. Por otro, el clásico fantasma/monstruos al que nos ha acostumbrado el cine de terror nipón, con una larga y lacia melena cubriendo un rostro que no queremos descubrir bajo ninguna circunstancia. Y por último, claro está, están los zombis. No esperábamos menos del creador de *Resident Evil*. Seguro que se guarda algún as más en la manga.



EL MATARIFE. Torpe pero inagotable, como Jason Voorhees y Leatherface, no dejará de perseguirnos, motosierra en ristre, por pasillos y habitaciones.



LA CHICA DEL PELAZO. Emerge de una pila de cadáveres, con cuatro brazos culminados en garras y una lacia melena que oculta un rostro infernal.



LOS ZOMBIS. No podían faltar a la fiesta. Armados con antorchas y rudimentarias armas, recuerdan bastante a los infectados de *Resident Evil 4*.

REPASAMOS 30 AÑOS DE SUSTOS Y PESADILLAS

MÁS HISTORIAS PARA NO DORMIR

***The Evil Within* escribirá un capítulo más dentro de un género casi tan viejo como los videojuegos. Es hora de apagar las luces y rendir homenaje al terror.**

PARA EMPEZAR A LO GRANDE

SI HABLAMOS DE TERROR, y más concretamente de Survival Horror, hay tres nombres que forzosamente vienen a nuestra mente: *Alone in The Dark*, *Resident Evil* y *Silent Hill*. El primero, creado por Infogrames en 1992, está considerado el padre del Survival Horror, aunque muchos reserven ese honor a *Sweet Home* (FC, Capcom, 1989). Inspirado en los textos de H.P. Lovecraft, sigue poniendo los pelos de punta aunque sus gráficos puedan parecer algo cómicos hoy en día. En 1996 llegaría *Resident Evil*, cambiando para siempre nuestras vidas con sus zombis, sus puzzles y esas milagrosas plantas verdes, transformando un género de nicho en un fenómeno global que continúa hoy en día. Pero si hay una saga que cinceló a fuego y sangre el género, esa es sin duda es *Silent Hill*. Las tres primeras entregas conservan intactas su capacidad para helarnos la sangre, alcanzando una calidad que Konami no ha podido igualar con el paso de los años. Si queréis dar vuestros primeros pasos en el terror, esta "trinidad" no puede faltar...



ALONE IN THE DARK. Aunque los más jóvenes lo no creáis, en 1992 esto nos ponía los pelos de punta.



RESIDENT EVIL (GC). El remake GameCube de *RE* unió el encanto del original con unos gráficos brutales.



SILENT HILL 2 es para muchos el cénit del Survival Horror. Un esencial de PS2.

PARA LOS QUE COMBATEN EL TERROR A TIRO LIMPIO

DEAD SPACE. Aunque las armas estaban contadas, huir no era una opción.



ALAN WAKE. Los creadores de *Max Payne* rindieron homenaje a Stephen King.

PARA DESESPERACIÓN DE LOS PURISTAS DEL GÉNERO, la acción ha ido ganando más y más peso dentro del terror durante la última década. Pero aunque vayamos armados hasta los dientes, es imposible no sentir escalofríos al adentrarnos en el universo de clásicos del calibre de *Dead Space* o *F.E.A.R.* El primero hizo que Alien pareciera un paseo por el campo, mientras que el shooter de Monolith demostró que era posible, y de qué manera, combinar la mecánica de un FPS con una temática paranormal. A Monolith también le debemos una de las primeras joyas de Xbox 360, *Condemned*, el juego que nos enseñó los riesgos de pasear por edificios abandonados y el potencial de una tabla con clavos. El saturado subgénero zombie nos regaló maravillas de la talla de *Left4Dead* (una de las experiencias multijugador más divertidas que se pueden hacer vestido) o el sorprendente *ZombiU*, con su permamuerte y su palo de cricket. Los japoneses dejaron su huella con las dos entregas de *Forbidden Siren* y los usuarios de Xbox 360 presumieron de *Alan Wake*, el homenaje de los finlandeses Remedy (*Max Payne*) al universo del gran Stephen King.



FORBIDDEN SIREN. Otra pesadilla ideada por Keiichiro Toyama, el director del primer *Silent Hill*.



F.E.A.R. Ni el arsenal más potente podía impedir que nos ensuciásemos los calzones al ver a Alma.



CONDEMNED. Una de las primeras maravillas con las que nos deleitó Xbox 360.

PARA AMANTES DEL TERROR PIXELADO

DESDE QUE HAUNTED HOUSE (ATARI 2600) ABRIERA LA VEDA en 1982, el terror y las 2D vivieron un romance que continúa hoy en día. Los ordenadores de 8 bits nos helaron la sangre con adaptaciones de iconos de la talla de Pesadilla en Elm Street, Viernes 13 (muchos guardan la copia de Amstrad CPC como un tesoro) o Aliens (este último, desarrollado en 1986 por Electric Dreams, desplegaba una ambientación soberbia). El horror alcanzó los salones recreativos, con placas como *Chiller* (un juego de pistola demencialmente grotesco) o el inolvidable *Splatterhouse* de Namco. Aunque la llegada de las 3D amplió las posibilidades del género, pudimos seguir disfrutando de joyas 2D del calibre de *Clock Tower* (primero en SNES y posteriormente en un remake para PSone) y más recientemente de rarezas tan maravillosas como *Corpse Party*, con dos entregas en PSP (*Corpse Party* y *Corpse Party: Book of Shadows*) y PS Vita (*Corpse Party: Blood Drive*). La última joya del género es *Lone Survivor*, un angustioso Survival Horror en 2D, al más puro estilo *Silent Hill*, disponible en PC y PS Vita.



CHILLER. Posiblemente la cosa más burra que jamás ha pisado unos recreativos.



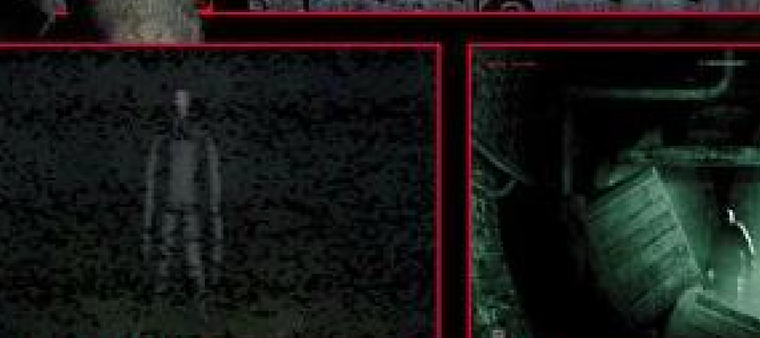
CORPSE PARTY. Si os gustan las sensaciones fuertes, buscadlos en la tienda de PSN.



LONE SURVIVOR. Tras arrasar en PC, esta joya indie acaba de llegar a PS Vita.

PARA PECEROS DE PULSO FIRME

NECESITARÍAIS DOS VIDAS para exprimir todo el catálogo de terror del PC. Desde las añejas aventuras conversacionales (como *The Lurking Horror*, de Infocom) hasta los primeros experimentos con el formato CD-ROM, como *The 7th Guest* o el inmenso *Phantasmagoria* de Roberta Williams. La fundadora de Sierra nos dejó helados con una aventura con escenas FMV de una crudeza inimaginable hoy en día. No menos viejunos y recomendables son *Dark Seed* (o cómo plasmar la obra de H.R.Giger en una aventura demencial), *System Shock 2* (otra de las criaturas de Ken Levine, el padre de *BioShock*) y *I Have No Mouth and I Must Scream*, basado en el cuento de Harlan Ellison. El panorama actual no es menos deslumbrante, con delicias del calibre de *Penumbra*, *Outlast*, *Amnesia: A Machine for Pigs* o el sencillo, a la par que aterrador, *Slender: The Eight Pages*.


PHANTASMAGORIA. Roberta Williams nos dejó helados con escenas como esta.


AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS. En The Chinese Room siguen bordando el género Survival Horror.


SLENDER: THE EIGHT PAGES. Un meme de internet inspiró esta aterradora, y gratuita, experiencia.


OUTLAST. Llegará a PS4 en 2014, pero ya versión PC ya está disponible. ¿Os atrevéis a probarlo?

PARA LOS FANS DE LOS JUEGOS MUY RETORCIDOS

LLEGÓ LA HORA DE PONERSE SERIOS y hablar de *Clock Tower* y el "Tijeritas". Inspirándose en *Phenomena* (de Dario Argento), Human firmó el cartucho más bizarro de la historia de SNES, en el que un clon de Jennifer Connely era acosada por un enano armado con una podadora. Además de un port del original, PlayStation recibió una nueva entrega (aun más grotesca que su predecesora) y PS2 hizo lo propio con un tercer capítulo, aun más burro, editado por Capcom. *Haunting Ground* no le iba a la zaga, con otra doncella, y su perro, escapando de los achuchones de un enorme tarugo llamado Debilitas. No menos enfermizos eran *Rule of Rose* (Capcom, PS2) o el mítico *Eternal Darkness* (GC), la demencia hecha juego. No es de extrañar que sus precios se disparen en eBay.

HAUNTING GROUND. Un juego tan terrorífico como "cochino". Ay, Debilitas...


CLOCK TOWER. El inolvidable "tijeritas", haciendo de las suyas en la entrega de la primera PlayStation.


ETERNAL DARKNESS. Uno de los discos más recordados, y revalorizados, del catálogo GameCube.

PARA LOS AMANTES DE LAS JOYAS OLVIDADAS


THE THING. Como en la peli, no sabréis quién es un alien hasta el último momento.


D2. La censura acabó mutilando esta secuela, exclusiva para Dreamcast.

EL CATÁLOGO DE CADA CONSOLA oculta gemas que no cosecharon en su día el éxito que merecían. Si hablamos de terror, hay que reivindicar la figura del fallecido Kenji Eno. Empezando por el enfermizo *D* (¿quién no recuerda esa voz de ultratumba gritando el nombre de Laura?), o su no menos polémica secuela, que sufrió las iras de los censores (lo de los tentáculos asomándose por las entrepiernas quizás era demasiado). *Enemy Zero*, con sus enemigos invisibles, es uno de los tesoros más incomprendidos de Saturn. Los coleccionistas de PSone no deberían perderle la pista al fantasmagórico *Echo Night* de From Software y ningún fan de la ciencia ficción debería perderse el inmenso y paranoico *The Thing* (basado en la peli de Carpenter), una delicia para PS2, PC y Xbox. Los franceses Hydravision demostraron estar a la altura de Capcom con el sorprendente *Obscure* (PS2, Xbox, PC) y muchos descubrimos la figura de Goichi Suda (Suda51) gracias al desconcertante *Michigan: Report From Hell* (PS2). Incluso la Wii demostró sus posibilidades para meter miedo con títulos como *Cursed Mountain*, *Ju-On: The Grudge* y *The Calling* (en el que podíamos oír las voces de los muertos a través del altavoz del wiimote). ¿Y qué decir de *Deadly Premonition*? Un título modesto, convertido en una obra de culto gracias al boca a boca.


OBSCURE. Un Survival Horror Made in France, de lo más entrañable.

DEADLY PREMONITION. El juego de SWERY ya es toda una obra de culto.

PARA LOS FANS DE INSTAGRAM


PROJECT ZERO III. Hay que tenerlos bien puestos para ver algo así y no huir.

LA FRANQUICIA PROJECT ZERO merece un trato especial, ya no solo por haber dado pie a un montón de entregas, sino porque su mecánica se desmarca completamente del resto de juegos de terror a los que hemos rendido homenaje en estas páginas. Es imposible no acordarse del viejo, y algo racista, cliché del turista japonés atado a su cámara de fotos al enfrentarnos a esta particular cacería de fantasmas. Conocida en EE.UU. con el título de *Fatal Frame*, la saga de Tecmo nos enfrentó a lo largo de los años a toda clase de espectros nipones, con la única ayuda de una cámara fotográfica, y en multitud de sistemas: PlayStation 2, Xbox, Wii e incluso 3DS. Aunque algunos aparecidos daban más risa que miedo, con la luz apagada y el volumen del TV a tope, cualquiera de sus entregas (salvo 3DS, claro) sigue siendo muy capaz de encanecer al mismísimo Iker Jiménez.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — Lo mejor / Lo peor / Alternativas — 97 / 94 / 91 / 95 — PUNTUACIÓN FINAL 95 — Valoración

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 64

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG ya navega por la actual generación y, en breve, por la nueva. Nosotros analizamos las dos versiones, para que así no tengáis dudas a la hora de elegir... ¡pirata!



PÁGINA 70

BATMAN ARKHAM ORIGINS repasa los primeros pasos del mítico héroe... ¿pero estará a la altura de anteriores *Arkham*?



PÁGINA 80

GTA ONLINE. Os contamos nuestras impresiones sobre el modo online de *GTA V* tras su complicado debut...

EN ESTE NÚMERO...



NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN



EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE


Versión analizada Xbox 360 / Por Daniel Quesada





18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ 29 de octubre ■ Contenido:

Templarios a babor, ballenas a estribor

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Cambiamos de época y de héroe, si bien esta vez volvemos un poco atrás en el tiempo. Puede parecer extraño en la saga, pero... ¡que me aspen si no divierte volverse un pirata!

■ **EL ANTERIOR *ASSASSIN'S CREED*** no acabó de cuajar entre los usuarios, en parte por el menor carisma de Connor (Ezio era mucho Ezio) y en parte porque el desarrollo se estaba volviendo algo reiterativo. Para esta nueva entrega, Ubi ha decidido buscar puntos fuertes: han corregido y aumentado las misiones navales que presentó *AC III* y han presentado a un nuevo protagonista: Edward Kenway, abuelo de Connor y un personaje mucho más completo y atractivo que él. No solo por ser un pirata, sino porque sus motivaciones (le dan igual los asesinos, lo que quiere es hacerse rico y dejar de ser un "chico de los recados") y su forma de actuar son impactantes.

→**DESCRIBIROS LA MECÁNICA DE JUEGO** sería redundante a estas alturas, así que baste con deciros que sí, que encontraréis todo lo que habéis visto en los juegos anteriores (mundo abierto, decenas y decenas de tareas y retos secundarios y una ambientación a caballo entre la fidelidad histórica y la ciencia-ficción), pero con algún ligero añadido. El más evidente, como decíamos, son las porciones navales. Nuestro barco, el Jackdaw, se controla con facilidad y podemos lanzar ataques con mayor variedad y fluidez. Es verdad que a veces resulta algo extraño seleccionar qué ataque usar (se desencadenan en función de dónde apuntamos con nuestra cámara), pero en general se trata de una experiencia muy satisfactoria. Hundir un galeón a cañonazos, mientras las olas gigantes nos golpean y suena música "a lo Hans Zimmer" es una pasada.

→**EL APARTADO TÉCNICO** brilla especialmente en esos segmentos marineros y hay que reconocer que la reproducción de las olas o de las variaciones del color del agua es tremendamente realista. A veces apetece ponerse a navegar porque sí, para ver el barco recorrer el mundo mientras nuestra tripulación se pone a cantar salomas. En las misiones a pie, aunque también hacen un muy buen papel, los gráficos dejan más a la luz sus carencias: el sistema de sombreado sigue teniendo ese extraño granulado, el "popping" ▸▸



AL SURCAR LOS MARES podemos ver ballenas saliendo del agua o flamencos volando alrededor. Una sensación espectacular.





ACABAR CON PERSONAJES CLAVE sigue siendo uno de los motores de *AC IV*. Sus últimas palabras marcarán a Edward.



LOS MOMENTOS TENSOS, como las persecuciones o huidas desesperadas vuelven a salpicar el desarrollo.

Un paseo por Abstergo

Las porciones de juego en el presente tienen lugar en las oficinas de Abstergo Entertainment. Al principio tenemos poco margen de movimiento, pero poco a poco ganamos acceso a lugares más secretos y podemos resolver varios puzles de hackeo.



NUESTRA GUÍA al principio es Nathalie, esta simpática muchacha. Ella está encantada con trabajar en este edificio, pero... ¿esconderá algo?



ENCONTRAMOS MUCHAS REFERENCIAS al universo Assassin's si buscamos bien. ¡Hay copias de *Assassin's Creed III* o The Chain en los cubículos de los empleados!

EDUARDO MANOSCUCHILLAS

No todo es navegar. Podemos buscar muchos "hobbys" si nos movemos a pie por el mundo. Veamos unos ejemplos:

1. LAS PIEDRAS MAYAS se encuentran al alinear estos símbolos, igual que en *Assassin's III*. Si dais con todas, ganaréis un traje especial.

2. CAZAR sirve para obtener materias primas para nuevos trajes o complementos que mejoren nuestra eficacia. Algunos animales son complicados de encontrar.

3. LOS MAPAS del tesoro dan pistas simples sobre dónde encontrar mucho dinero o planos para mejoras del barco.



Edward

Aunque tiene buen fondo, en un principio es una persona que busca vivir a todo trapo a base de encontrar tesoros. Pronto verá que hay otros intereses en la vida.



El multijugador del pilla-pilla

El multiplayer que vimos en el juego previo repite en esta entrega, pero con algunos añadidos interesantes. 8 mapas, nuevos personajes y una mayor personalización.



EL GAME LAB permite personalizar 200 parámetros de los 6 modos de juego para crear una experiencia a medida.



EL MODO MANADA DE LOBOS se ha mejorado con misiones nuevas para cooperar. Algunas son para los más hardcore...



LOS PERSONAJES que escojamos se pueden personalizar en cada una de sus prendas o animaciones.



HAY MUCHAS ZONAS OCULTAS en los mapas. Dad con las cuevas de contrabandistas para ganar mucho dinero.



EDWARD PASA MUCHOS REVESES en su aventura pirata. No podía faltar una breve sección como náufrago.



LA VISTA DE ÁGUILA se ha mejorado ligeramente. Podemos "marcar" objetivos para seguirlos con visión normal de lejos.



EL PARKOUR funciona exactamente igual que en el juego previo. También podemos trepar por los árboles.



LAS PISTOLAS se manejan de forma más fluida e incluso permiten encadenar varios tiros a diferentes guardias.

Barbanegra

Es un aliado fiel de Edward y le enseña que en este negocio es muy importante hacer ver que eres un tipo peligroso. Luchará por hacer de Nasáu el hogar ideal para todos los piratas.

resulta bastante común, algunas animaciones están muy forzadas... Ahora, subirse a una atalaya y ver cómo la cámara gira alrededor de una isla caribeña es un placer.

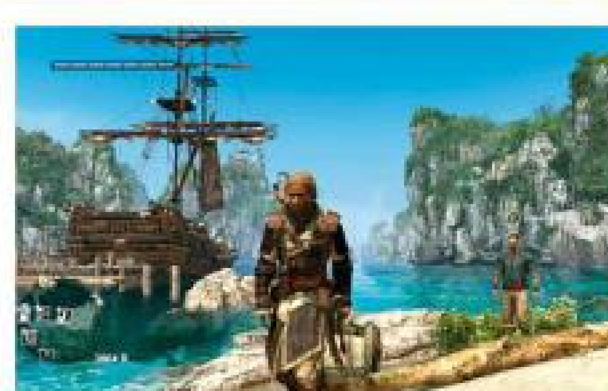
LOS RETOS A PIE son un tanto perezosos respecto a lo visto en entregas previas: tenemos coleccionables (fragmentos de Animus, mapas del tesoro, mensajes en botella y piedras mayas), misiones secundarias de asesinato y espionaje, y los minijuegos tipo damas que trajeron de cabeza a Connor. Se echa en falta un planteamiento más original y no un cúmulo de ideas vistas en ese sentido.

DONDE SÍ SE HA INNOVADO es en los fragmentos del presente. No jugamos con Desmond, sino que controlamos en vista subjetiva un personaje anónimo que trabaja en Abstergo Entertainment. En esta ficción, es esta empresa la que ha creado los juegos y cómics de *Assassin's*, lo que sirve para descubrir bromas que los fans más curiosos disfrutarán si investigan por la oficina. En general, todo está pensado para atraer al público fiel que ha cosechado la franquicia y dudamos que vaya a ganarse nuevos seguidores. Su planteamiento es demasiado continuista y pide a gritos una pausa (por eso hemos reducido un poco su nota), pero si sois de los que disfrutan con el parkour y los asesinatos aéreos tan propios de la saga, no saldréis decepcionados.



NUESTRAS ARMAS incluyen la daga oculta, espadas y pistolas dobles, una cerbatana para dormir a los guardias y el dardo-cuerda.





EN CONJUNTO NO ES MUY INNOVADOR, PERO SATISFARÁ A LOS FANS DE LA SAGA







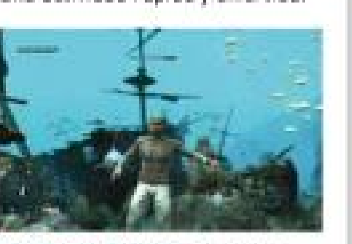
LOS TRAJES vuelven con añadidos como la armadura templaria (izq.) que da resistencia o el set de cazador (der.) que nos vuelve sigilosos.

Entre gavias y juanetes

Cuando nos ponemos al timón del Jackdaw, podemos encontrarnos con muchos retos especiales:



ARPONEAR animales marinos (tiburones martillo, ballenas jorobadas y muchos otros) es una actividad rápida y divertida.



EXPLORAR PECIOS hundidos sirve para encontrar tesoros y fragmentos de ánimus. ¡Ojo con los tiburones y la falta de aire!



ELIMINAR FORTALEZAS es una actividad complicada. Tras "debilitarlas" con el barco hay que matar a sus capitanes a pie.



LOS SUPERBARCOS aparecen tras eliminar algunas fortalezas. Mejorad el Jackdaw a tope u os darán para el pelo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El catálogo de retos** que enriquecen la experiencia de juego.
- **La recreación del mar** y de la experiencia de navegar es una gozada.

Lo peor

- **La IA de los enemigos** sigue siendo más tonta que un zapato. Toca arreglarla, ¿no?
- **Se reciclan minijuegos** de la entrega anterior, como las damas o los puzles mayas.

Alternativas

- **Grand Theft Auto V** es el rey de los sandbox en este momento, aunque su ambientación es muy diferente.
- **LEGO Piratas del Caribe** tiene un acabado majo y es divertido, pero se dirige a gente más joven.

GRÁFICOS	Molan el mar y las zonas naturales. Algunos sombreados "petardean".	90
SONIDO	Música épica. Buenas voces en español, pero algún fallo de traducción.	89
DURACIÓN	20 horas (el doble para ir a por todo) y enorme multiplayer. Mejor en PS3.	95
DIVERSIÓN	Las pruebas nuevas y la navegación sorprenden. El resto, algo visto.	88

PUNTUACIÓN FINAL 89

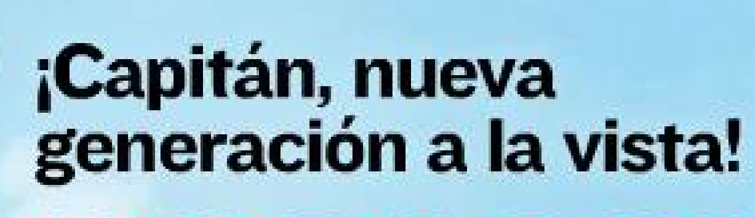
Valoración

La saga ha llegado a un punto en el que satura a cierta cantidad de usuarios. Este juego no lo arregla, pero aporta novedades de sobra para seguir enganchando a los seguidores de siempre y llega a sorprender en algunas ocasiones.

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ 29 de noviembre ■

Por Daniel Quesada

Primer análisis en PS4



¡Capitán, nueva generación a la vista!

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Las correrías piratescas de Edward se contarán entre los primeros juegos disponibles para PlayStation 4. ¿Estarán a la altura del cambio de plataforma?

■ **LA PRIMERA PRUEBA DE FUEGO** para el nuevo hardware de Sony (aún no hemos podido probar la versión de Xbox One, así que preferimos dejar su análisis para más adelante) llega con este título. Si habéis leído el análisis de PS3 y 360, ya lo sabéis todo en cuanto al desarrollo. Como era de esperar, la versión PS4 no cambia absolutamente nada en cuanto a jugabilidad, más allá de usar el panel táctil para desplegar menús y de incluir la hora de contenido extra con Aveline, que también se incluye en la versión PS3. Y, si no hay cambios, en ese sentido, ¿por qué comprar la versión PS4 entonces?

➔ **POR SUS AÑADIDOS TÉCNICOS**, claramente. Aunque el motor gráfico es, en esencia, el mismo de las otras versiones (los modelos de personajes y las animaciones son idénticos), sí tiene pequeñas diferencias por aquí y por allá que, en su conjunto, configuran un apartado visual más convincente que el de la generación actual. Por ejemplo, la vegetación reacciona de una forma mucho más realista a nuestro paso, los efectos de lluvia y humo parecen más "naturales", los escenarios muestran mucho mas detalle (en número de árboles y objetos en movimiento) en los planos alejados... Un gran punto fuerte es la iluminación, que utiliza sombras mucho más detalladas y convincentes. ¡Se acabó ese granulado tan irreal! Ahora bien, sinceramente, nos parece que era lo mínimo exigible para un cambio de generación y parece evidente que hay un enorme margen de mejora de cara a futuras entregas. Se nota mucho que los modelos de personajes estaban pensados para la generación actual y, aunque aquí tienen mejores texturas, no dejan de parecer algo limitados de cara a lo que debería ofrecer una consola tan potente como esta. Además, se "heredan" errores como el irregular funcionamiento de la IA o hasta algún bajón puntual en la tasa de frames.

➔ **A PESAR DE TODO ELLO**, también posee todas las virtudes de PS3 y 360: un mundo plagado de pruebas, una historia atractiva y un control accesible para todos. Quizá os sorprenda ver una nota algo inferior a la de PS3 y 360 aquí, pero es simplemente porque esperamos un rendimiento superior de PS4 en el futuro. Eso no quita para que las andanzas de Edward supongan un notable estreno para esta consola. HC



LOS MODELOS de los personajes son prácticamente idénticos a los de PS3 y 360, pero con mejores texturas.



LA ILUMINACIÓN funciona de maravilla en esta entrega, sobre todo en el uso de los sombreados.



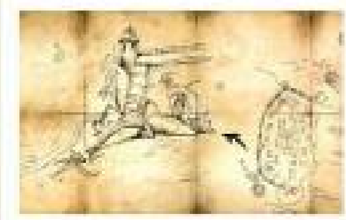
LOS EFECTOS DE AGUA son uno de los puntos fuertes de esta versión. La forma en que las gotas reflejan la luz o se mueve el mar asombra.

Bienvenido a la Flota Kenway

Una de las novedades más curiosas de *Assassin's Creed IV* es la "companion app", que podemos usar tanto en la versión PS4 como en las del resto de consolas. Descargamos la app a una tablet iOS o Android y podemos disfrutar de varias ventajas para usar a la vez que el juego.



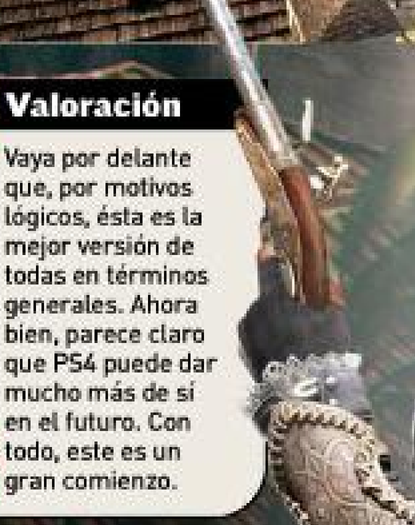
LA FLOTA KENWAY es un minijuego en el que hemos de mandar barcos a conquistar diferentes territorios, para obtener riquezas y nuevos ítems para la campaña, como trajes.

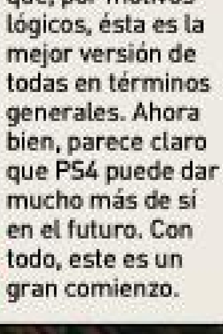


LOS MAPAS DEL TESORO se pueden ver directamente en la pantalla de la tablet, para que su búsqueda sea más rápida.

AVELINE ES LA HEROÍNA del episodio extra de una hora, que solo se puede encontrar en las versiones de PS3 y PS4. Estos acontecimientos tendrán lugar varios años después de lo visto en *AC: Liberation* de PS Vita y nos muestran a una Aveline más curtida.







NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las mejoras gráficas** que aporta respecto a las otras versiones.

■ **Su enorme variedad** de retos, objetos por encontrar y misterios por resolver.

Lo peor

■ **No explota la consola** a tope, aunque esté por encima del resto de entregas.

■ **Ciertos problemas de rendimiento,** como bajones de frame-rate puntuales.

Alternativas

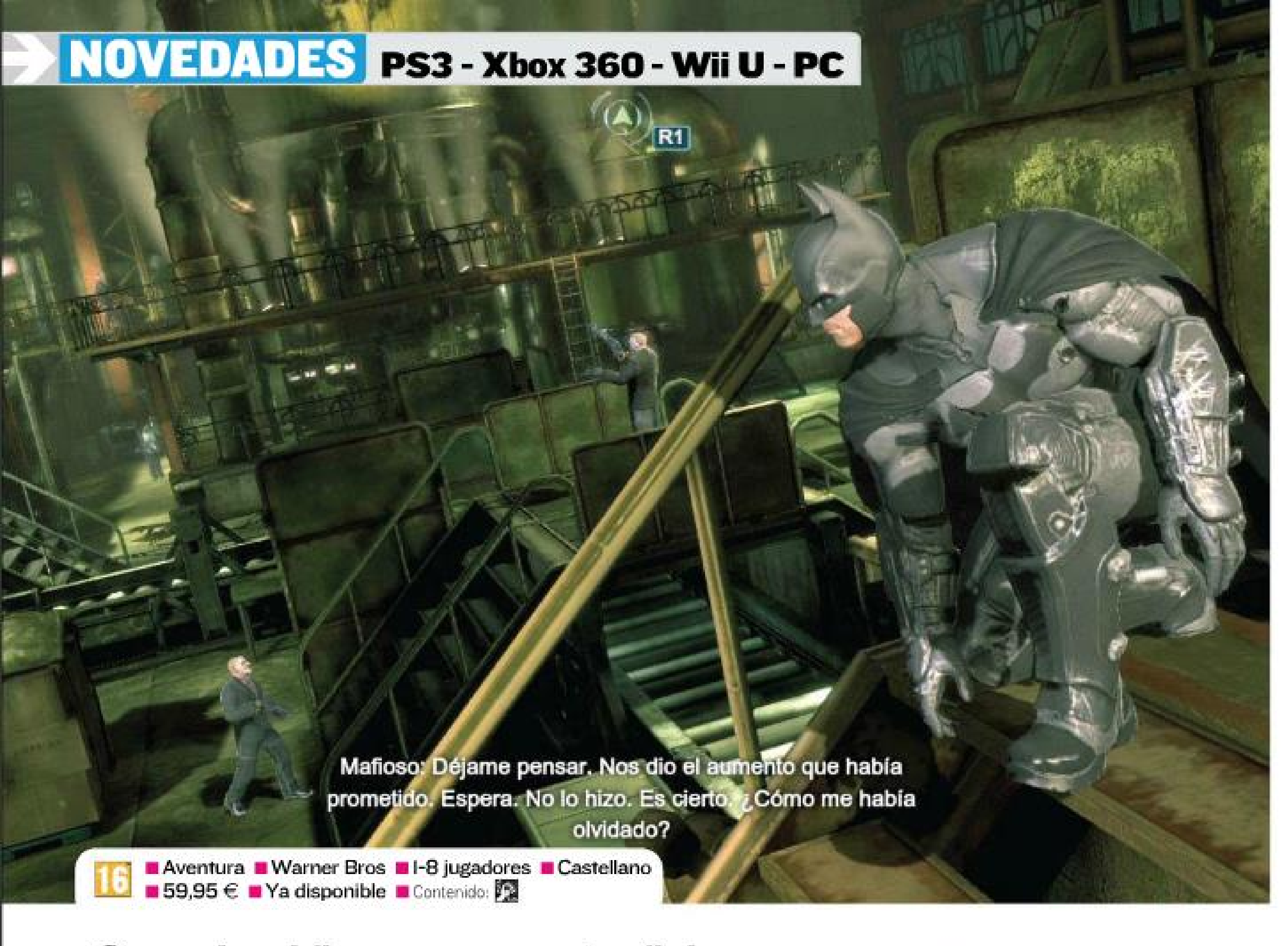
• **Knack** será, en el momento del lanzamiento, lo más remotamente parecido que encontraremos a este juego, por su rollo aventurero. Pronto llegarán propuestas que se aproximen más a su experiencia.

■ **GRÁFICOS** Buenos efectos de agua e iluminación. Los modelos podrían mejorarse.	83
■ **SONIDO** Doblaje al castellano y música están a muy buen nivel, como en las otras.	89
■ **DURACIÓN** Todo lo que ofrece el juego "per se", más 1 hora con Aveline. Gigantesco.	96
■ **DIVERSIÓN** Experiencia sandbox muy completa, aunque con pruebas algo trilladas.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Vaya por delante que, por motivos lógicos, ésta es la mejor versión de todas en términos generales. Ahora bien, parece claro que PS4 puede dar mucho más de sí en el futuro. Con todo, este es un gran comienzo.





16 ■ Aventura ■ Warner Bros ■ 1-8 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Versión analizada **PS3** / Por Alberto Lloret



***ORIGINS* ES UNA "PRECUELA"** y cuenta hechos previos a anteriores *Arkham*. Aquí, hasta la policía y Gordon son enemigos de Batman...





"YO SOY LA NOCHE" es un nuevo nivel de dificultad para los más duros: solo tenemos 1 vida y no se guarda la partida...



EL ENTRENAMIENTO, RA incluida, es vital para dominar a Batman y así superar el juego en la dificultad más alta.

Nuevos trucos bajo el cinturón

Origins toma como punto de partida el control, los gadgets y habilidades de Batman vistos en Arkham City. Eso sí, en casi todos los apartados hay novedades que, aunque sean menores, dan algo de aire fresco al desarrollo. Tampoco faltan gadgets nuevos, aunque apenas añaden matices originales a la jugabilidad...



EL MODO DETECTIVE nos permite reconstruir el escenario del crimen y avanzar y retroceder en el tiempo en busca de pistas.



GRANADAS ADHESIVAS o aturdidoras, garfios con nuevas funciones o guantes eléctricos son parte de los nuevos gadgets.

Cuando el "mayor enemigo" de Batman son sus anteriores logros...

BATMAN ARKHAM ORIGINS

SALVANDO GOTHAM CITY

Origins vuelve a ofrecer una visión de Gotham a lo "sandbox", más grande y con mucho para hacer.

1. **LA HISTORIA** nos enfrenta a Máscara Negra, El Joker, Bane, y otros asesinos, como Electrocutor, ...
2. **HAY MUCHO PARA HACER**, como cazar a "los más buscados" con retos específicos (Deadshot, el Pingüino, Shiva y otros 5 más), conseguir informes de Enigma...
3. **TAREAS OPCIONALES**, como investigar asesinatos, atender a delitos callejeros, destruir alijos de armas o barriles de Veneno, recuperar el control de antenas...

Tras dos soberbias aventuras, Batman vuelve atrás en el tiempo para revivir los hechos que lo convirtieron en el Caballero Oscuro, en un 24 de diciembre en el que hay de todo menos paz y regalos.

■ **SUPERAR LOS LOGROS DE *ARKHAM CITY*** no es una tarea sencilla. Para muchos, yo incluido, es el mejor juego de un superhéroe jamás creado, y rebasar ese hito no es fácil. Pero, a pesar de esta dificultad, *Origins* juega sobre seguro para no errar el tiro... y en gran medida lo consigue. Su trama es una "precuela" y presenta a un Batman más inexperto, ante el reto más difícil de su carrera: salvar Gotham durante una Nochebuena, en la que la ciudad es invadida por matones y asesinos (y polis corruptos) atraídos por Máscara Negra y su recompensa por cazar a Batman. Este año no cenas pavo, Caballero Oscuro...

→ **LA BASE DEL JUEGO ES IDÉNTICA A *ARKHAM CITY*.** Es decir, el desarrollo en mundo abierto sigue presente (el mapa es más grande, con una nueva zona de Gotham, donde aparecen indicadores y objetivos de todo tipo) y la gran mayoría de los gadgets de anteriores entregas, como la batgarra, el decodificador de señales o la bomba de humo. Incluso la forma de avanzar por la ciudad es idéntica (tirando de garra, planeando con la capa...). Con estos mimbres, Warner Bros Montreal ha culminado una aventura hasta cierto punto conservadora, que en lo jugable no arriesga ni un poquito. El sistema de combate, por ejemplo, es muy parecido al de anteriores entregas, y solo introduce dos nuevos tipos de enemigo (expertos en artes marciales y blindados) que añaden un par de rutinas más a la lucha. En el "modo detective" pasa algo parecido: podemos "rebobinar" y "avanzar" el tiempo en algunas pistas para encontrar nuevos indicios... pero en el fondo es lo mismo. O la progresión de las habilidades de Batman (mayor resistencia a las balas...), que cuentan con presentación diferente, repartidas por 3 categorías, aunque las opciones son casi las mismas.

→ **LOS NUEVOS GADGETS**, como una bomba adhesiva, el garfio teledirigido (que nos permite conectar dos puntos para hacer tirolina o un enemigo con un objeto) o la bomba de conmoción para atontar enemigos tampoco ▸▸



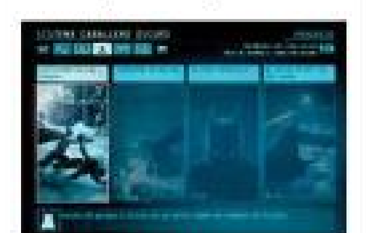
Batman

En *Origins* asistiremos a su transformación de justiciero a Caballero Oscuro, todo en una de las noches más complicadas del héroe enmascarado...

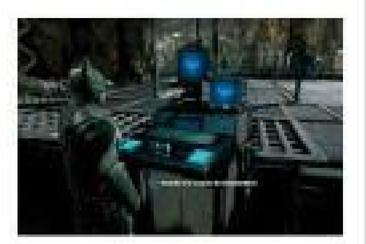


El camino del Caballero Oscuro

Una novedad de *Origins* es esta opción en el menú del juego. En ella se indican una serie de desafíos, repartidos en 4 categorías que, una vez superados, nos darán experiencia y desbloquean mejoras.



RETOS DE COMBATE, detective o depredador... son desafíos como derribar a 2 enemigos con un único deslizamiento por el suelo.



SU DIFICULTAD va en ascenso, y en muchos casos nos obligarán a ir a la sala de entrenamiento para dominar ciertas técnicas.



EL CONTROL es como en *Arkham City*. Si lo jugasteis, sabéis cómo es el combate, el acceso a los gadgets, los menús...



EL MODELADO de héroes y villanos es lo más destacable de la parcela gráfica. También hay nuevos efectos, como nieve.



EL SISTEMA DE MEJORAS cuenta con una presentación distinta. Desbloquear algunas requiere cumplir un requisito.



EL JUEGO PETARDEA en ocasiones puntuales y solo en zonas abiertas. Ni es grave ni frecuente, pero antes no pasaba...



LOS 8 "MÁS BUSCADOS", como Deadshot o Shiva, son opcionales y tienen retos propios, como salvar a un inocente o seguir un rastro.

El Joker

Origins explica con precisión cirujana la fijación que padece por Batman. Su doblador, José García Padilla, hace un trabajo de 10, como Claudio Serrano con Batman.

▸▸ pasarán a la historia por ser los mejores gadgets de Batman... aunque otros, como los guantes eléctricos, sí que dejan momentos que no olvidaréis fácilmente.

→ LA SENSACIÓN DE "DEJA VÚ", DE ESTO YA LO HE HECHO está muy presente, con situaciones vistas en ambos *Arkham* (caer envenenado, visitar un mundo onírico, desactivar bombas, salvar inocentes...), por no hablar de los retos de Enigma, tareas opcionales relacionadas con 8 villanos (inutilizar cajones de armas, destruir barriles de veneno...) , destruir relés de comunicación... Pero eso sí, lo cierto es que se estructuran en torno a la mejor historia de la saga. No vamos a destripar nada, pero como en los mejores filmes de Nolan, la historia juega al despiste, siempre queda un último giro y cada vez va a más. El último tercio del juego, con los últimos 3 combates contra jefes finales son, probablemente, de lo mejorcito de la saga *Arkham*, así como lo que pasa entre medias...

→ VER EL FINAL PUEDE LLEVAR 12-15 HORAS, dependiendo de lo que te enredes en completar tareas secundarias. Cuando lo acabéis, aún tendréis mucho por hacer (nuestro porcentaje apenas superó el 50%), y eso sin tocar el online. Sí, puede que *Origins* no sea el más original de la serie, pero si se lo perdonáis, disfrutaréis de una ENORME aventura... HC



LOS DUELOS con los villanos son, de nuevo, los momentos estelares del juego. Los del final, en concreto, son brutales...





■ *ORIGINS* NO INNOVA, PERO LO SUPLE CON LA MEJOR HISTORIA DE TODA LA SAGA ■





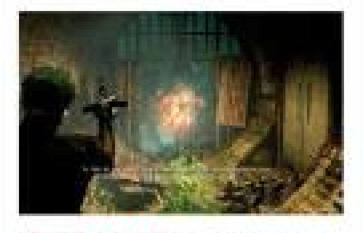
EL MUNDO DE "WAYNE". La "tensa" relación con Alfred juega un papel central, así como la Batcueva, con de detalles para los fans...

Multijugador en las sombras

Splash Damage se ha encargado del multijugador. Su propuesta es limitada (solo un modo y 4 mapas), pero al menos es original: un duelo triangular entre dos bandas de 3 matones contra Batman y Robin. Cada uno tiene indicadores, armas y objetivos distintos (intimidar a los rivales o acabar con ellos, dominar zonas...), así como recursos distintos. Es en tercera persona, cámara al hombro en el caso de los matones.



SIGILO Y GADGETS como el gel explosivo o el bastón de Robin están a nuestro alcance si jugamos como los héroes.



JOKER Y BANE son "jugables" para un miembro de la banda a mitad de la partida. Tienen habilidades muy superiores...



LA PERSONALIZACIÓN también está presente, y desbloqueamos accesorios y armas mejoradas a medida que subimos de nivel.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Diseño** de personajes, doblaje, atmósfera....
- **Infinidad de detalles** que reflejan la sociedad con humor: red social, TV, radio...

Lo peor

- **No "arriesga"** y peca de ser muy continuista en todo: gadgets, jugabilidad...
- **El multijugador** es algo limitado: 1 modo y 4 mapas. Pero bueno... menos es nada.

Alternativas

- **Arkham City,** el anterior juego, es lo más parecido que hay. Es de 2011, pero sigue siendo genial.
- **DC Universe Online,** el RPG online gratuito, te invita a crearte un héroe y puedes encontrarte con Batman.

GRÁFICOS A gran nivel, aunque hay "petardeos" puntuales en las zonas abiertas.	90
SONIDO Gran doblaje, buena música y mejores efectos. Cuidado a más no poder.	94
DURACIÓN 12-14 horas para terminar la historia. MUCHO más para verlo todo...	95
DIVERSIÓN No innova en lo jugable, pero la historia logra enganchar hasta el final.	89
PUNTUACIÓN FINAL	92

Valoración

El estudio Montreal ha hecho un trabajo muy digno, sobre todo en lo referente a trama... pero quizá no ha arriesgado lo suficiente en jugabilidad, quedándose demasiado cerca de *Arkham City*. Aun así, *Origins* es una aventura excepcional.

Por Borja Abadíe









MÁS ALLÁ DEL CINE

Beyond: Dos Almas es casi una película, con una soberbia historia que sabe atrapar, una gran puesta en escena y dos protagonistas muy especiales. Pero también es un videojuego muy, muy original.

1. UNA HISTORIA DE OSCAR. A lo largo de la aventura veremos muchísimas escenas de video, pero el guión es tan dramático y la historia está tan bien hilada que siempre nos engancha para seguir jugando.

2. ACCIÓN / INTUICIÓN. Para resolver las escenas de acción debemos pulsar determinados botones, pero en la mayoría de los casos no aparecen en pantalla: debemos deducirlos de los movimientos de Jodie.

3. ¿ESTÁS SEGURO? Habrá tomar diversas decisiones que afectarán al final del juego. Hay 11 diferentes, y más de 20 coleccionables.

Jodie

Es la prota principal y está interpretada de lujo por Ellen Paige. Junto a ella viviremos momentos muy duros (el primer beso, las burlas de los chicos, los experimentos...) lo que nos provocará gran empatía.





ACTORES DE LUJO, como Ellen Paige y Willem Dafoe, prestan sus rostros a los protagonistas de esta aventura tan especial y absorbente.

El videojuego se hace cine

BEYOND DOS ALMAS

David Cage firma la película interactiva más ambiciosa que jamás se haya creado, en exclusiva para PS3.

DAVE CAGE LLEVA MUCHOS AÑOS intentando crear la experiencia cinemática interactiva definitiva y con *Beyond: Dos Almas* ha terminado de perfeccionar la fórmula. Para empezar, cuenta con un elaborado argumento que nos relata los acontecimientos más importantes de la vida de Jodie desde los 8 años hasta los 23, haciendo especial hincapié en su relación de amor-odio con Aiden, una misteriosa entidad que siempre la ha acompañado y que la cuida con tanto celo que a veces se convierte en una carga más que en una ayuda. La trama es tan adulta, dramática y realista que nos engancha sin remisión y logra crear una empatía con la protagonista de la que muy pocos juegos pueden presumir.

PODEMOS ALTERNAR EL CONTROL entre Jodie o Aiden. Con Jodie exploramos los pequeños y detallados escenarios, interactuando con los objetos y resolviendo escenas de acción mediante Quick Time Events. Al controlar a Aiden, la vista cambia a primera persona y podemos poseer cuerpos, volar, matar enemigos o atravesar paredes... sin separarnos demasiado de Jodie.



JODIE TIENE MANO PARA CONDUCIR y la veremos pilotando una moto, cabalgando a caballo o navegando en submarino.



LA VIDA COTIDIANA está presente, como en *Heavy Rain*, pero en esta ocasión el juego va más directamente al grano.



JUGANDO A DOBLES el segundo jugador puede tomar el control de Aiden (con otro mando o un móvil), pero mientras, Jodie no "jugará".

Dos héroes, un destino

Jodie puede ver espíritus y se convierte en cobaya de numerosos experimentos. Uno de esos espíritus es Aiden, quien la protege y la incordia a partes iguales. Los dos personajes no son solo distintos en su naturaleza, sino que también sus habilidades y su participación en el juego son muy diferentes.



JODIE protagoniza la mayoría de las escenas de acción, resuelve puzzles, pilota vehículos y hasta combate, con coberturas y todo.



AIDEN puede mover objetos, atacar (asfixiar, golpear...), crear escudos de energía o extraer recuerdos de objetos y personas.

PODERES PARANORMALES: Manejando a Aiden vemos el mundo de otra manera. Alrededor de los personajes y objetos veremos auras de color que nos indican si los podemos atacar, interactuar o poseer. Si poseemos a alguien podremos utilizarlo contra los enemigos.



La relación entre ambos personajes, la calidad del argumento y de su parcela técnica (en especial de las expresiones faciales), logran que el conjunto sea único y especial. Y hay niveles que ofrecen más libertad que *Heavy Rain*, dando más "sensación" de juego. Vale que tiene problemas, como un control tosco, y sabemos que no a todo el mundo le gusta eso de no pegar tiros, pero el resultado final es un juego único y personal que nadie debe perderse.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La trama:** de las mejores de la generación, bien contada y con momentos brillantes.
- **Gráficamente brutal:** en especial las expresiones, la iluminación y las texturas.

Lo peor

- **No hay mucha acción.** Su ritmo pausado podría cansar a los fans del gatillo fácil.
- **Se hace corto** pese a sus finales, porque el desarrollo no cambia mucho al rejugarlo.

Alternativas

- **Heavy Rain.** El anterior juego de Quantic Dream tenía 4 protagonistas y era algo más pausado.
- **Fahrenheit.** La aventura de PS2, también de Dave Cage, revolucionó el género, aunque perdía "fuelle" al final.

GRÁFICOS Modelos y expresiones faciales rayan a un nivel espectacular.	91
SONIDO Una B.S.O. dinámica soberbia y un doblaje al español excelente.	93
DURACIÓN Completar la aventura lleva entre 7 y 10 horas, pero tiene muchos finales.	85
DIVERSIÓN Es una película interactiva, pero resulta tremendamente adictiva.	90
PUNTUACIÓN FINAL	91

Valoración

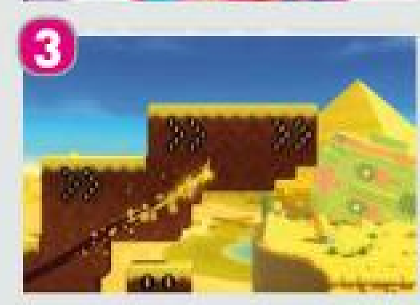
Puede que su estilo cinematográfico no guste a un buen número de jugadores, pero nadie puede negar que se trata de una propuesta original y única en un mundo de "juegos clónicos" y repetitivos. Es único y hay que probarlo.

Por Gustavo Acero


3 ■ Plataformas ■ SEGA ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 47,95 € ■ Ya disponible

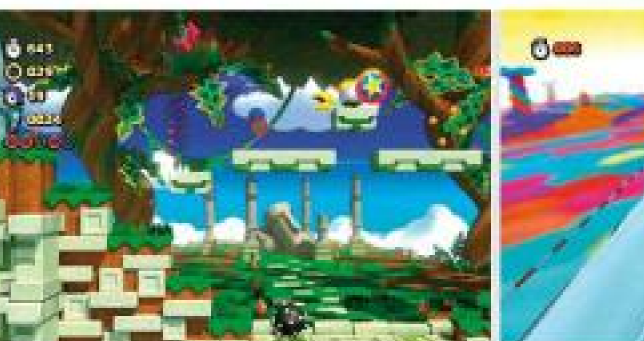








SONIC SE BURLA de la gravedad en niveles esféricos, cilíndricos y en 2D, pero para gravedad, la de su carta de amor a Mario. Ya ni lo disimula.





LOS 8 MUNDOS incluyen ambientes típicos (desierto, hielo, jungla, cielo, volcán) y otras clásicas de Sonic como el mundo inspirado en Green Hill Zone o Casino Night Zone.

HÉXAGON, CIUDAD DE DIMENSIONES

Así se llama el planeta que Sonic debe recorrer para derrotar a los Mortíferos Seis, los jefes finales que se han rebelado contra el Doctor Eggman, por huevón.

1. **NUEVA CILINDRADA.** Los mundos más comunes son cilindros flotantes y alargados, diseñados para ser recorridos a toda velocidad hasta a la meta. También hay planetas redondos a lo *Mario Galaxy* y sorpresas como un circuito por el que dirigimos una bola de nieve al más puro estilo *Monkey Ball*.

2. **REGRESO A LOS "ORIGENESIS".** Tampoco faltan los niveles totalmente 2D, que nos remontan a los tiempos de MegaDrive (o Genesis) con montones de caminos a diferentes alturas, muelles, loopings y anillos rojos por recolectar.

3. **LA PESADILLA DE LOS DALTÓNICOS.** Los Wisps de *Sonic Colors* vuelven para transforman a Sonic en taladro, águila, cohete, rayo láser o asteroide, adaptándose ahora a la pantalla táctil y el giroscopio del GamePad.

A este erizo sólo le falta el bigote

SONIC LOST WORLD

Sonic renuncia a su personalidad en un plataformas variadísimo y desafiante... que recuerda demasiado a cierto fontanero.

SEGA HA QUERIDO CREAR su propio Mario Galaxy y le ha salido un plataformas sorprendente, que alterna cilindros y esferas 3D con fases de scroll 2D en un mundo visualmente espectacular.

→ LO QUE NO IMPRESIONA tanto es su irregular control. Para avanzar con fluidez por sus extensos niveles hay que combinar muy deprisa las habilidades de Sonic (que estrena acrobacias a lo Erizo Auditore), pero las imprecisiones en los saltos y los fallos de cámara generan momentos de frustración, sobre todo en los niveles más avanzados. Aun así, su diversidad de mecánicas ofrece momentos de lucidez y resulta muy rejugable, tanto en solitario como a dobles, usando el GamePad como segunda pantalla. Sonic ha vuelto, pero como siga así de galáctico lo acaba fichando Florentino.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	87
SONIDO	72
DURACIÓN	83
DIVERSIÓN	85

Valoración Un plataformas variadísimo, frenético y repleto de buenas ideas, pero frenado por un control impreciso y un Sonic demasiado "nintendizado".

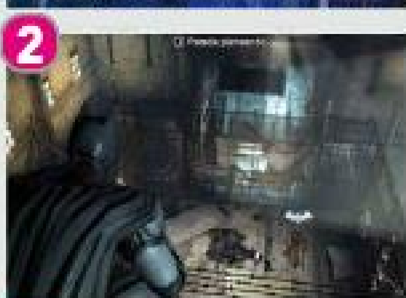
PUNTUACIÓN FINAL **84**

Versión analizada Vita / Por Alberto Lloret



16 ■ Aventura ■ Warner Bros Interactive ■ 1 jugador ■ Castellano (solo textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:









BAO BLACKGATE es una aventura pseudo 3D, es decir, con apariencia 3D, pero desarrollo 2D.





EN VITA destaca la investigación del entorno, más intuitiva (ponemos el dedo en pantalla y analiza esa zona) y gráficamente es más vistoso que en 3DS, aunque en el resto son idénticos.

"CABALLERITO", SÍ, PERO OSCURO

BAO Blackgate traslada todas las virtudes de la serie *Arkham* a las portátiles, ofreciendo una historia nueva y los principales elementos jugables que conocemos...

1. **LA HISTORIA** se narra con estética de cómic, con secuencias estáticas (que muestran algún que otro elemento móvil). Nos llega con los textos en castellano y las voces en perfecto inglés.

2. **EL DESARROLLO** combina lo mejor de Batman y de los "Metroidvania". Recorremos de forma 2D la cárcel, pudiendo cambiar de plano desde determinados puntos. No faltan los saltos, la exploración, el sigilo, la investigación, los coleccionables...

3. **LOS COMBATES** son muy parecidos a los vistos en sobremesa, con combos, contras, tácticas como saltar sobre ciertos enemigos... Incluso hay combates contra jefes finales, aunque son más simples que los de las consolas mayores.

Cariño, he encogido al... ¡murcielaguiño!

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

Si eras de los que pensabas que llevar la magia de la serie *Arkham* a una portátil era imposible, espera a ver esta pequeña maravilla...

AMBIENTADO 3 MESES DESPUÉS de los hechos de *Arkham Origins*, *Blackgate* nos invita a infiltrarnos en la conocida cárcel para detener un motín, en el que Máscara Negra, Pingüino y El Joker han definido su territorio. Con una vista pseudo 3D (desarrollo 2D, gráficos 3D y con posibilidad de cambiar de plano en algunos puntos), debemos recorrer la cárcel al más puro estilo "Metroidvania"... pero haciendo uso de las habilidades de Batman vistas en las aventuras de sobremesa. No falta nada, ni el combate "free flow", ni el garfio, ni la capa, el desencriptador, los batarangs, la "vista" de detective, los coleccionables, jefes finales, secuencias de vídeo (aquí en plan cómic)... todo.

→ PERO TAMBIÉN HAY DIFERENCIAS. Aquí no hay experiencia (las habilidades y gadgets las conseguimos de contenedores), el ritmo de combate es más lento y, además, hay diferencias entre las dos plataformas portátiles. En Vita se ve mejor, es más fluido y el uso de la pantalla táctil (para explorar y analizar el entorno) es más intuitivo en Vita. Eso sí, su entretenido desarrollo, su combinación de sigilo, plataformas y acción y la posibilidad de revisitar los escenarios con nuevos gadgets para descubrir secretos lo convierten en una experiencia divertida, aunque breve: en 6-8 horas podéis terminarlo... pero no al 100%.

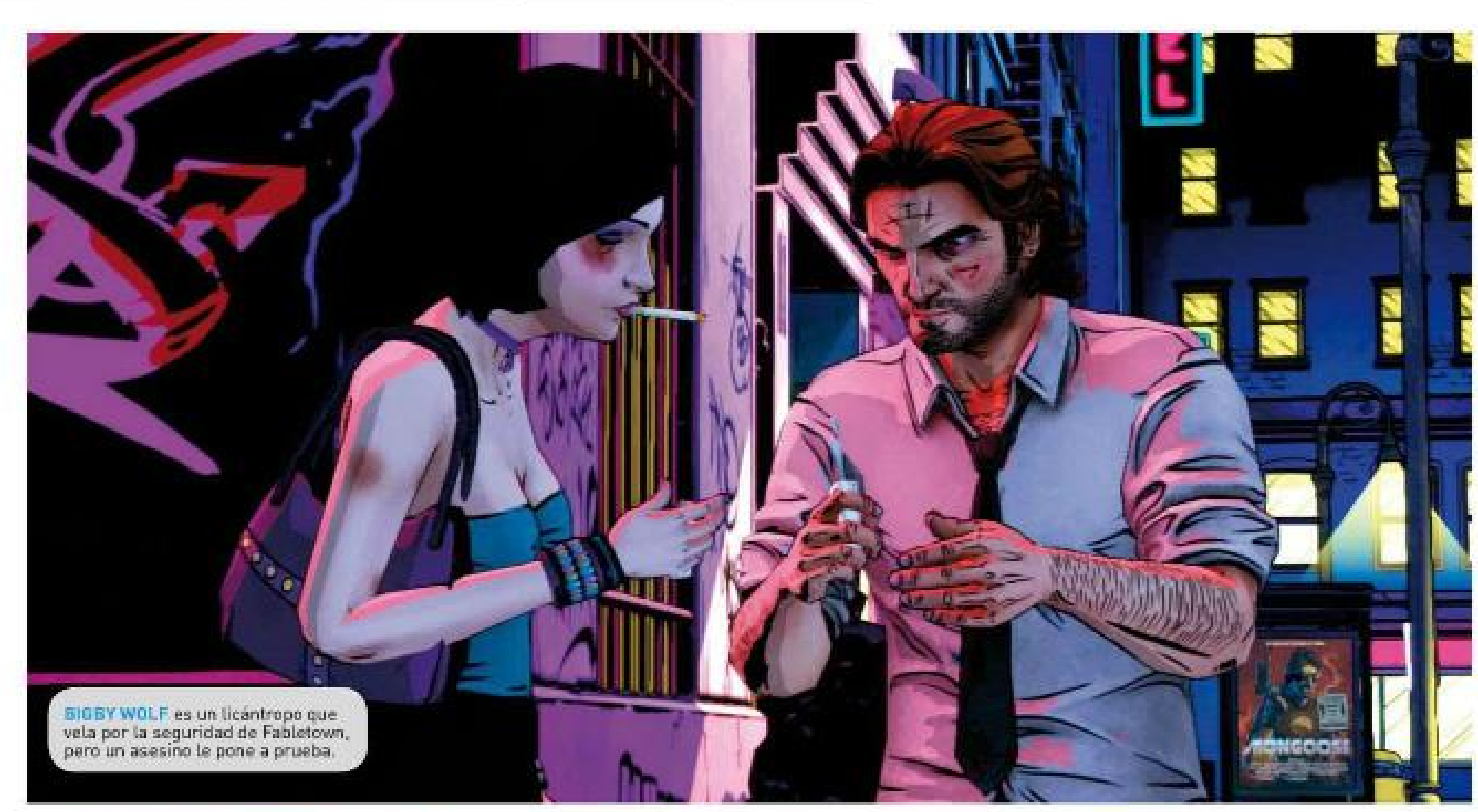
NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	90
SONIDO	85
DURACIÓN	78
DIVERSIÓN	80

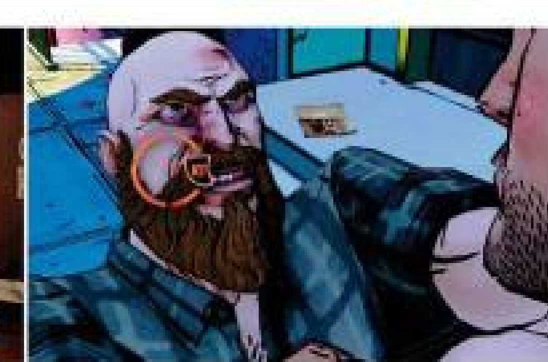
Valoración La fórmula típica de los "Metroidvania" encaja a la perfección con el universo Arkham. Y divierte. Lástima que sea tan corto, porque técnicamente (sobre todo en Vita) convence.

PUNTUACIÓN FINAL **80**





BIGBY WOLF es un licántropo que vela por la seguridad de Fabletown, pero un asesino le pone a prueba.





EL DESARROLLO combina tres tipos de situaciones: revisar escenarios (como en una aventura gráfica), resolver QTE (de pulsar botones y fijar retículas) y elegir respuestas en los diálogos, lo que condiciona mucho la historia.

PS3-360-PC | 16 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 4,79 €

THE WOLF AMONG US

Diversos personajes de cuento, como el Lobo Feroz, Blancanieves, Bella o Bestia, viven ocultos y en armonía en Manhattan, hasta que un asesino pone en jaque al barrio. Éste ya no es lugar para perdices.

■ **LOS RESPONSABLES DEL GENIAL THE WALKING DEAD** vuelven a deslumbrar con otra aventura gráfica, inspirada en *Fables*, la saga de cómics de Bill Willingham. *The Wolf Among Us* contará con cinco episodios descargables, de los cuales ya está disponible el primero, Faith. Se trata de una mezcla de aventura gráfica y QTE, que da un gran margen para encauzar el desarrollo argumental por caminos dispares. El título rezuma personalidad por los cuatro costados, pues los carismáticos personajes están sacados de diversos cuentos y presentan una genial apariencia en "cel shading". Eso sí, hay problemas de "frame rate" en algunos vídeos. El mayor inconveniente del juego es que está totalmente en inglés, con el añadido de que, a veces, hay que tomar decisiones sin apenas tiempo para pensar. Si eso no os importuna, está prohibido perderse esta genial fábula. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Telltale contraataca con una aventura genialmente construida. Su narrativa, su control y su precio compensan el hecho de que esté en inglés.

PUNTUACIÓN FINAL **88**

PS3-360 | GIRL FIGHT

12 ■ Lucha ■ Microprose ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 9,49 €



8 LUCHADORAS se lían a patadas y puñetazos para demostrar el potencial de su "psi" (su energía especial, vamos). Por supuesto, todas tienen cuerpo de supermodelo y cumplen clichés como la mecánica, la ninja o la gótica. Además de enlazar combos, podemos activar habilidades especiales como una mayor resistencia temporal o algún supergolpe demoledor. En cuanto a modos de juego, apenas hay un Arcade (¡al principio sólo se puede escoger a una luchadora en él!), Versus y Entrenamiento.

Valoración Muy soso en su catálogo de golpes y de modos, además de discreto en gráficos. No basta con "tías buenas"... **48**

PS3-360-PC | HOW TO SURVIVE

18 ■ Aventura ■ 505 Games ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ Precio N/D



DEBEMOS SOBREVIVIR a una pandemia zombi de forma "realista", por lo que, con cualquiera de los 3 personajes disponibles, tenemos que recorrer 4 islas infestadas de muertos vivientes mientras fabricamos armas, objetos y medicinas, aprendemos nuevas habilidades y cuidamos nuestras constantes vitales a través de la búsqueda de alimento, agua potable y descanso. La idea es genial y ofrece buenos momentos sobre todo en cooperativo, pero el desarrollo de las misiones es repetitivo y la historia, poco atractiva.



Valoración Su apartado técnico está bastante desfasado, pero el desarrollo del juego consigue mantener el interés. **79**

360 | A.R.E.S. EXTINCTION AGENDA EX

12 ■ Acción ■ Extend Studios ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 14,39 €



RECUPERANDO LA ESTÉTICA de juegos de acción clásicos de los 16 bits, este título nos pone en la piel (o el metal) de los robots A.R.E.S. y Taurus, para recorrer niveles espaciales en 2,5 D (desplazamiento lateral, pero con varios planos de profundidad) y disparos a troche y moche con nuestro stick derecho. También hay mucho plataformeo y los inevitables (y mastodónticos) jefes de final de fase. Si os van los *Megaman* o *Metroid*, ojo a este título.

Valoración El sistema de mejora de personaje y su cañera música contrastan con un control excesivamente reducido. **71**

Wii U | FINAL FIGHT 3

7 ■ Beat´em up ■ Capcom ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 7,99 €



LA CONSOLA VIRTUAL recupera este clásico de Super Nintendo... ¡en el que Mike Haggar se dejaba coleta! Tenemos cuatro héroes: el propio Haggar, Guy, la poli Lucía y un "punki" llamado Dean. Cada uno tiene su propia gama de movimientos y, aunque existe un modo para dos jugadores, también es posible activar la opción de que la consola controle a un segundo personaje. En cada nivel contamos con diferentes rutas, lo que amplía bastante la vida útil del juego.

Valoración Muy variado y atractivo en principio, aunque sus ralentizaciones (y diseño hortera) cantan un poco hoy en día. **67**

3DS
RAGE OF THE GLADIATOR

12 ■ Acción ■ Ghostfire Games ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 6,99 €

AL ESTILO DEL CLÁSICO PUNCH OUT!!, este juego propone salir victorioso en varios combates de perspectiva subjetiva, aunque esta vez se trata de duelos a espada con seres de fantasía. Hay que combinar nuestros ataques (se controla mediante botones y cruceta) con esquivas, paradas de escudo e incluso saltos. Si cumplimos bien las "coreografías", podemos encadenar estocadas y patadas que dañan enormemente al rival. Los enemigos son muy diferentes en materia de mecánica de lucha, por lo que los combates resultan variados. Además, podemos obtener nuevos ataques y mejoras para nuestro equipo.

Valoración Puede parecer simple en un principio, pero esconde mucha profundidad en mecánica de juego y opciones. **85**

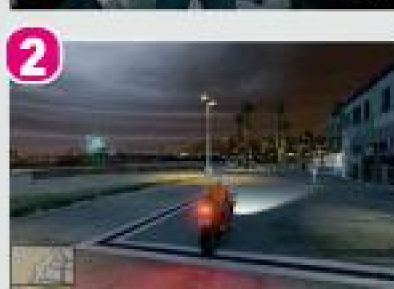


EL HÉROE es el príncipe Gracius, que ha sido forzado a pelear contra unos tipos muy feos.

Por Rafael Aznar









LOS SANTOS SE EXPANDE

GTA Online es un contenido gratuito para todos los que tengan *GTA V*. La actualización se descarga en pocos minutos:

1. **EL ACCESO** se gestiona a través de la rueda de personajes del modo Campaña. Podemos tener más de un personaje, con un sistema de progresión a través de cien niveles, a medida que se gana experiencia.

2. **EN EL MODO LIBRE,** el mapa está abierto en su totalidad y pueden concurrir hasta 16 personas, cada una de las cuales puede ir a lo suyo, juntarse o bien pegarse con otras. Si algún usuario molesta o abandona antes de tiempo, es "degradado" para que juegue con otros de su calaña.

3. **NO HAY UN ARGUMENTO** como el del modo Campaña, pero sí que hay escenas de vídeo y encargos, que nos dan viejos conocidos. De vez en cuando llegan avisos al móvil que nos dan acceso a nuevas misiones. Lo malo es que, a veces, hay que esperar... Podemos invitar o unirnos a otras partidas. Si alguien muere, solo hay una vida adicional.

Personajes

Nuestro personaje es un recién llegado a Los Santos, pero allí se topa con viejos conocidos de Franklin, Michael y Trevor, como Lamar, Simeon o Ron, que son quienes nos dan las misiones.

18 ■ Aventura ■ Rockstar ■ 1-16 jugadores ■ Castellano (textos) ■ Gratuito ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA VERTIENTE ONLINE DE GTA V se abrió al público el 1 de octubre, dos semanas después de que el juego se pusiera a la venta.

Pandilleros pendencieros

GTA ONLINE

Los Santos no hace honor a su nombre. En sus calles proliferan los buscavidas, dispuestos siempre a dar un buen golpe.

■ **EL MULTIJUGADOR ONLINE** ha sido la piedra angular de la presente generación, y el título más ambicioso que ha albergado no podía renunciar a él. Desde el 1 de octubre está disponible una actualización de *Grand Theft Auto V* que habilita *GTA Online*, en una ciudad de Los Santos paralela a la de la triple campaña de Michael, Franklin y Trevor. A grandes rasgos, se mantiene todo el espíritu de la aventura principal: el gigantesco mapa, la conducción de vehículos (por tierra, mar y aire), el uso de armas de fuego, las múltiples actividades secundarias... A todo ello, se le añade, lógicamente, el detalle crucial de poder compartir las calles de Los Santos con hasta quince usuarios más, que aparecen en nuestra partida como si fuesen otros transeúntes, aunque el mapa siempre nos indica dónde están situados.

Sin duda, lo mejor es crearse una "crew" con varios amigos y participar en las cientos de misiones que hay, mientras obtenemos experiencia y mejoramos las habilidades del personaje que nos hayamos creado. El único detalle negativo a este respecto es que las misiones nos van llegando en forma de llamadas al móvil... y hay ratos en que no entra, absolutamente, ninguna llamada.

→ **LA PROPUESTA FUNCIONA DE MARAVILLA,** ya que podemos decidir si ir a nuestra bola o participar en las actividades en que anden enfrascados los otros habitantes humanos de Los Santos. Eso sí, la estructura de las misiones principales es bastante recurrente: ir a un sitio, afrontar un tiroteo, coger un objeto o vehículo y huir con él hasta otro punto, mientras nos persiguen. A pesar de eso, la variedad de los escenarios y la cooperación con los amigos lo compensa con creces.

→ **EL MAYOR PROBLEMA** de *GTA Online* es que sus servidores han dado algunos quebraderos de cabeza. Durante los primeros días era una odisea acceder y, para más inri, hubo usuarios a los que se les borró el personaje. La mayoría de fallos se han ido parcheando con varias actualizaciones, pero sigue habiendo alguno que otro. Así, de vez en cuando, sin comerlo ni beberlo, nos veremos expulsados de la partida, a lo que se unen unos tiempos de carga kilométricos. Al margen de eso, *GTA Online* es *GTA V* compartido con otros jugadores, lo cual es digno de aplauso. Además, no cuesta ni un euro, cosa rara en estos tiempos... HC

VALORACIÓN ★★★★★



AL ADQUIRIR UN COCHE, le podemos hacer un seguro de accidentes. Así, si lo siniestramos, conseguimos otro nuevo.



COMPRAR UNA VIVIENDA es más fácil que en la vida real. Se paga a tocateja, sin tener que pedirle créditos a un banco...

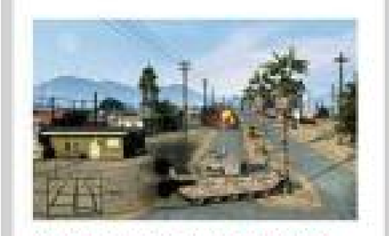


PODEMOS FORMAR UNA CREW y realizar todo tipo de actividades junto a nuestros amigos. En Los Santos siempre hay algo que hacer.

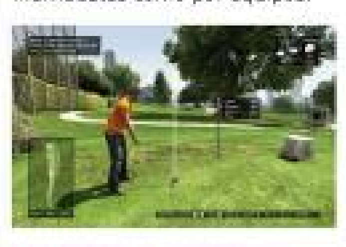
EL PERSONAJE se crea eligiendo el aspecto de los abuelos y el estilo de vida. Luego, podemos ir a la peluquería, dejarnos barba, comprar ropa... Al ir ganando experiencia, se mejoran hasta seis atributos diferentes: resistencia, tiro, sigilo, vuelo, conducción y capacidad pulmonar.

Una miscelánea de actividades

El modo online de *Grand Theft Auto V* contiene todos los trabajos y minijuegos del modo Historia. A lo largo y ancho del mapa de Los Santos nos tropezamos con centenares de iconos donde se pueden activar todo tipo de actividades, con la peculiaridad de que pueden participar entre uno y dieciséis jugadores.



LAS PRUEBAS COMPETITIVAS se resumen en partidas a muerte (tiroteos) y carreras, tanto individuales como por equipos.



LAS PRUEBAS AMISTOSAS son ingentes: paracaidismo, tenis, golf, pulsos, dardos... Lo mejor son las misiones cooperativas.



HISTORIA



LOS HECHOS ANTERIORES a la invasión alienígena son la base del descargable, sin apenas novedades con respecto al juego principal y mucho "olor" a serie B.

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
Xbox 360 | 4,79 € - 1 GB

I+D en el Hangar 6

A MODO DE PRECUELA nos llega un DLC que profundiza en la historia del agente DaSilva, uno de los personajes secundarios con más carisma. Nuevamente, los disparos, coberturas y órdenes dan forma a la acción, mientras que un par de armas y un poder se presentan en sociedad, aunque el sistema de progresión se ha limitado. El principal defecto del descargable es que se desarrolla en un único escenario en el que nos limitamos a recibir oleadas de enemigos, lo que da la sensación de "estiramiento" excesivo y poco inspirado. De todos modos, su coste es razonable y acorde a la diversión y las dos horas y pico que dura.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MISIONES

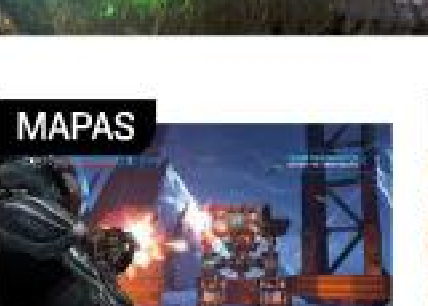
METRO: LAST LIGHT
PS3-360-PC
Desde 4,79 € / 565 MB

Paquete Crónicas

EL DESCARGABLE que pone punto y final al juego de Deep Silver mantiene el buen nivel del primero. En esta ocasión, Anna, Pavel, Khan y Ulman protagonizan tres historias que duran unas dos horas y media, muy rentables debido a su moderado precio.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



LOST PLANET 3
PS3-360 | 4,99 € (cada uno) - 163 MB

Packs de mapas

SEIS ESCENARIOS adicionales para el modo multijugador ya están disponibles para su descarga [divididos en tres paquetes], aunque solo los auténticos fans del juego online los verán interesantes, ya que no son gran cosa y el precio se nos antoja bastante elevado como para calificarlos de asequibles.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MISIONES



PIKMIN 3
Wii U | 1,99 € - 42 MB

¡Hazte con todo!

EL PRIMER DLC, de los dos que Nintendo anunció que llegarían para la última creación de Miyamoto, ya está publicado en la eShop. Es cierto que son solo cuatro niveles para el modo Misiones y que los escenarios no varían, pero sí lo hacen los elementos y nos trae diversión a un coste muy bajo.

VALORACIÓN ★★★★☆

MEJORAS



NBA 2K14
PS3-360 | Entre 4,79 y 24,99 €

Jewelry

SUBIR LOS ATRIBUTOS para tu MI JUGADOR es más fácil gracias a los tres descargables que 2K ha lanzado al mismo tiempo que el juego llegaba a las tiendas. En función del que compremos, suben entre tres, seis y diez puntos cada característica, aunque no se acumulan y los precios se las traen.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

PERSONAJE



INJUSTICE
PS3-360 | Gratis - 108 KB

Traje Arrow

AUNQUE SE PUDO CONSEGUIR por otros medios, ahora tenemos gratuitamente el traje de Green Arrow para todo el que lo quiera. Seis meses después de la salida del juego parece un poco tarde [coincide con el estreno de la segunda temporada de la serie], pero duele menos ya que llega a coste cero.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS

LEGO MARVEL SUPER HEROES



Ya disponible para los usuarios de PS3, 360 y PC, la demo del último juego de LEGO nos pone en la piel de Iron Man, Hulk y Spider-Man para pelear contra Abominación y el Hombre de Arena, que la están liando en Manhattan. Como no podía ser de otra manera, el clásico sentido del humor de esta serie de títulos está muy presente, y los poco menos de veinte minutos que dura nos revelan detalles de lo que será el juego final: técnicamente no espectacular, pero sí divertido y muy jugable.

PHOENIX WRIGHT

La versión de prueba del recién llegado título de nuestro abogado favorito, subtitulado *Ace Attorney – Dual Destinies*, ya puede descargarse en 3DS. Lo malo es que viene en inglés [como el juego] y su inicio se hace un poco largo, aunque sigue conservando el carisma de la saga.



WRC 4

El juego oficial del Campeonato del Mundo de Rallies acaba de ponerse a la venta, pero antes de haceros con él podéis bajaros la demo que se ha publicado para PS3, 360 y Vita. En ella participamos en el Rally de Cerdeña, conduciendo el Polo de Sébastien Ogier.

MULTIMEDIA

BIOSHOCK INFINITE

2K sigue "calentando" a los fans de su franquicia con nuevo material. Esta vez lo ha hecho con un vídeo que muestra los minutos iniciales del primer episodio de su DLC, en el que vemos una Rapture en todo su esplendor.



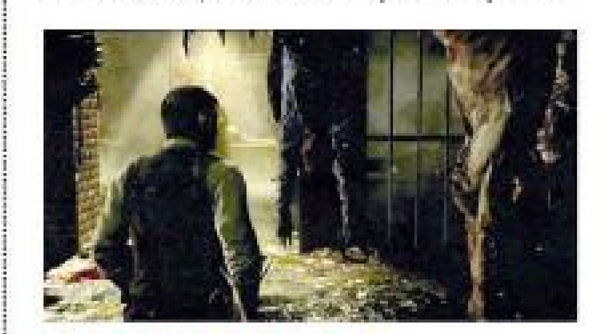
SUPER MARIO 3D WORLD

Junto al anuncio de su fecha de salida [el 29 de noviembre], Nintendo liberó un trailer donde podemos ver varios de los niveles que visitaremos y algunos power-ups inéditos. "Huele" a *Super Mario 3D Land*, y eso es muy bueno.



THE LAST OF US

Mientras llega el esperado DLC que amplíe el modo historia, acaba de publicarse un descargable que añade cuatro mapas al multijugador. Sale carillo [9,99 euros], por lo que el vídeo que lo anuncia puede ayudaros a decidir.



THE EVIL WITHIN

Nada menos que doce minutos de gameplay, pertenecientes a los primeros compases del juego, es lo que nos ha regalado Bethesda de uno de los lanzamientos que más alto apuntan para 2014. Tremendo en todos los aspectos...

NOTICIAS

UNA GOTY MERECIDA

Lanzar ediciones "Juego del Año" de forma indiscriminada es habitual, aunque hay títulos que sí las merecen sobradamente. Es el caso de *Dishonored*, que junto a todos sus DLCs se estrenaba digitalmente hace bien poco en PSN y Steam [todavía no en Xbox Live], mientras que las versiones físicas se retrasaban pero estarán disponibles cuando leáis estas líneas.

CARA Y CRUZ EN Wii U

Ubisoft ha confirmado que la versión de *Assassin's Creed IV: Black Flag* para la consola de sobremesa de Nintendo no recibirá ningún contenido descargable, a diferencia del resto de sistemas. La buena noticia para sus usuarios más deportistas es que la demo de *Wii Fit U* está a la vuelta de la esquina. Disponible desde el 1 de noviembre y funcional durante un mes [a contar desde el día en que la utilicéis por primera vez], no olvidéis descargarla antes del 31 de enero próximo, que será cuando deje de estar online.

NUEVA POLÉMICA

Lego Marvel Super Heroes y *Batman: Arkham Origins* tendrán su ración de DLCs, aunque el "mosqueo" del personal se debe a que han sido anunciados antes incluso de que los juegos se pongan a la venta. Entre otros, para el primero habrá un pack de personajes y el segundo recibirá una ampliación de la historia.

MÁS ACTUALIZACIONES

Los jugadores de *Guild Wars 2* siguen disfrutando sin parar de la multitud de ampliaciones de contenido que recibe regularmente el MMORPG sin cuotas. "El Asalto del Crepúsculo" ha sido lanzada hace poco, mientras que Halloween contará con su evento anual y, en breve, "caerá" otra más.

La web del mes



RESERVAD O MORID

www.darksoulsii.com/es

Namco Bandai ha anunciado que, en lo referente a las ediciones especiales de *Dark Souls II* [en su web podéis ver los detalles], sólo producirá las unidades que se hayan reservado, por lo que no tardéis en hacerlo si verdaderamente las queréis.



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

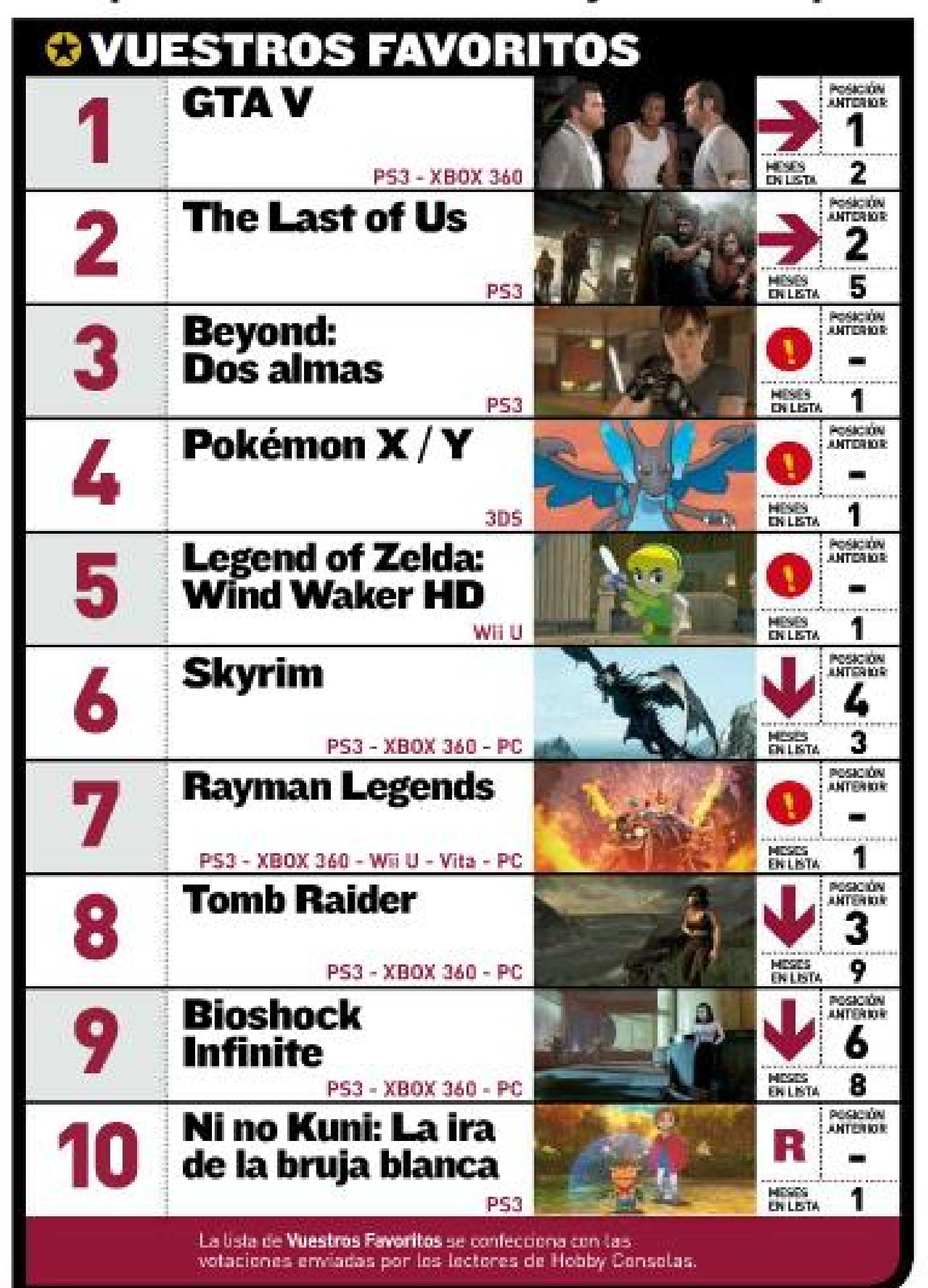
Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	GTA V	PS3 - XBOX 360	→	1	2
2	The Last of Us	PS3	→	2	5
3	Beyond: Dos almas	PS3	!	-	1
4	Pokémon X / Y	3DS	!	-	1
5	Legend of Zelda: Wind Waker HD	Wii U	!	-	1
6	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	4	3
7	Rayman Legends	PS3 - XBOX 360 - Wii U - Vita - PC	!	-	1
8	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	3	9
9	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	6	8
10	Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca	PS3	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Watch Dogs
PS3 - XBOX 360 - Wii U
PC - PS4 - XBOX ONE
El "sandbox" de Ubisoft estaba previsto para el 21 de noviembre, pero se ha retrasado hasta primavera.
FECHA: PRIMAVERA 2014

2 Metal Gear V: Phantom Pain
PS3 - 360 - PS4 - ONE
La nueva aventura de Big Boss se sumará a la moda de salir en dos generaciones a la vez, pero su calidad la avalará.
FECHA: 2014

3 Castlevania: L. of Shadow 2
PS3 - XBOX 360 - PC
El cierre de la trilogía *Lords of Shadow*, a cargo del estudio español Mercury Steam, ya está a la vuelta de la esquina.
FECHA: 27 DE FEBRERO

4 Zelda: A Link Between Worlds
3DS
Link y la princesa Zelda harán su debut exclusivo en 3DS, después del genial "remake" que fue *Ocarina of Time 3D*.
FECHA: 22 DE NOVIEMBRE

5 Mario Kart 8
Wii U
La saga de velocidad de Mario sólo se prodiga una vez por consola, y Wii U tendrá el privilegio de ver tal suceso a lo largo del año que viene.
FECHA: 2014

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

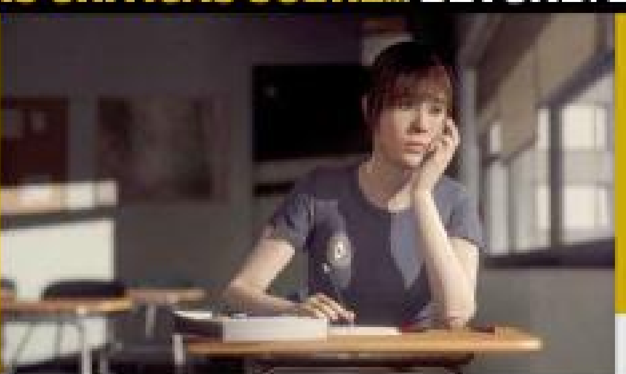
Puesto	Juego	Nota media	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	GTA V (PS3 - XBOX 360)	97	99/100 "Una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo"	-/40 No disponible	10/10 "Es tremendamente divertido y marca un punto de referencia"	9,75/10 "Su enorme mundo abierto es un auténtico regalo"	9/10 "El diseño de su mundo abierto abre muchas vías"	10/10 "Manda un mensaje intimidatorio al resto de la industria"
2	The Last of Us (PS3)	94	95/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	38/40 No disponible	10/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	9,5/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	8/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	10/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
3	Zelda: Wind Waker HD (Wii U)	90	91/100 "La obra maestra de Gamecube vuelve y deslumbra a 1080p"	-/40 No disponible	9,8/10 "Uno de los mejores juegos de la historia, en versión definitiva"	9,25/10 "Es incluso mejor de lo que se pudiera recordar"	8/10 "Una encantadora revisión de un clásico atemporal"	-/10 No disponible
4	Pokémon X Pokémon Y (3DS)	88	94/100 "Un océano de novedades que revoluciona la saga"	39/40 No disponible	9/10 "Una exitosa transición a los mundos tridimensionales"	8,75/10 "No era tan divertido desde las ediciones Plata y Oro"	8/10 "Una grata evolución para esta ya longeva saga"	8/10 "Un delicioso mensaje para una nueva generación"
5	FIFA 14 (PS3 - XBOX 360 - PC)	88	94/100 "Es el colofón futbolístico de la generación PS3-360"	-/40 No disponible	9/10 "Una versión pulida de una experiencia que ya era genial"	8,75/10 "FIFA se despide de esta generación desde lo más alto"	8/10 "Refina las ya familiares mecánicas, pero es muy fresco"	-/10 No disponible
6	NBA 2K14 (PS3 - XBOX 360 - PC)	88	92/100 "Un pasito más de 2K Games para reventar la canasta"	-/40 No disponible	9,3/10 "Supera a su predecesor y a sus males... otra vez"	8,5/10 "Rezuma una innegable sensación de grandeza"	8/10 "Pese a algunos fallos, concentra el atractivo de la NBA"	-/10 No disponible
7	Total War Rome II (PC)	83	95/100 "Es un juego de estrategia militar completísimo"	-/40 No disponible	8,8/10 "El tono táctico es fantástico, pese a los problemas de IA"	8/10 "El campo de batalla es amplísimo, quizás demasiado"	8/10 "Sus batallas son geniales, pero tiene problemas técnicos"	7/10 "Es grande y precisa, pero la ambición le pierde"
8	F1 2013 (PS3 - XBOX 360 - PC)	81	90/100 "Codemasters ha hecho un gran trabajo con la licencia"	34/40 No disponible	8/10 "El mejor juego de F1 de Codemasters hasta la fecha"	7,25/10 "Introduce contenidos clásicos, pero poca cosa más"	8/10 "Tiene mucho de actualización, pero es muy excitante"	-/10 No disponible
9	Beyond: Dos almas (PS3)	77	91/100 "Un ejemplo más de cómo ser original en esta industria"	38/40 No disponible	6/10 "Es ambicioso, pero las decisiones son intrascendentes"	7,75/10 "Tiene emoción, pero es tan fascinante como frustrante"	9/10 "Te enamorarás de la protagonista y su extraordinaria vida"	5/10 "El jugador acaba convertido en un mero espectador"
10	Sonic Lost World (Wii U)	62	84/100 "Se deja influir por los mejores, pero el control es impreciso"	36/40 No disponible	5,8/10 "Un gran paso atrás: ha perdido velocidad, fluidez y precisión"	5/10 "Es difícil decir si son peores las zonas 2D o las 3D"	5/10 "Intenta ser un Mario Galaxy, pero fracasa en la tarea"	4/10 "Los que han crecido con Nintendo esperaban otra cosa"

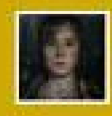
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... BEYOND: DOS ALMAS

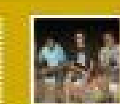
La valoración de Hobby Consolas (nº 268) fue de 91.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un juego maravilloso
Silvia Moreno
"Es una historia humana, hermosa y cautivadora. Supera a *Heavy Rain*, puliendo los controles y mejorando los gráficos.".
NOTA 99

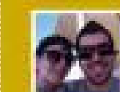


Más allá del videojuego
Andrés Macho
"Es una metáfora de la muerte. Recorre la vida de Jodie y deja su historia, que toma un rumbo diferente cada vez que juegas".
NOTA 95



Un Oscar videojueguil
José M. Cano
"Es como una película interactiva, con dos estrellas de Hollywood como Dafoe y Page. Cage ha llevado a cabo una idea original y distinta".
NOTA 97

Maravilla interactiva
Cristian Raventós
"El control, los gráficos, la espléndida historia y los múltiples finales emocionan y dan lugar a un gran juego para poner fin a esta generación".
NOTA 93



Una nueva genialidad
Fernando Rguez.
"La libertad moral y las decisiones, que influyen en el final, hacen de él un juego distinto al resto. Como siempre, genial Quantic Dream".
NOTA 90

No supera a Heavy Rain
Javi Tovar
"David Cage se confía con un guión que se le escapa en muchos momentos, aunque la experiencia resulta bastante satisfactoria".
NOTA 85

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre: ASSASSIN'S CREED IV

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



PS3



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	29,95 €
8	Gran Turismo 5	95	19,95 €
9	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10	CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

El juego del mes

BEYOND: DOS ALMAS

La aventura de Jodie Holmes y su compañero paranormal Aiden ha vuelto a demostrar que Quantic Dream es un estudio que no deja a nadie indiferente. Sus veintitrés finales y su cuidada narrativa dan cuenta de lo cuidada que está.

360



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	95	29,95 €
5	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6	CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7	Gears of War 3	94	19,95 €
8	Halo 4	94	29,95 €
9	Forza Motorsport 4	94	19,95 €
10	FIFA 14	94	69,95 €

El juego del mes

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Edward Kenway y su tripulación le han dado un nuevo lavado de cara a la famosa saga de asesinos y templarios. Surcar el mar Caribe y visitar ciudades como La Habana, Nasáu o Kingston es una experiencia realmente increíble.

3DS



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
4	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
5	Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
6	Animal Crossing: NL	93	39,95 €
7	Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
8	Mario & Luigi: D. Team	92	39,95 €
9	Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
10	P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €

El juego del mes

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

El Caballero Oscuro ha recibido una adaptación para 3DS y PS Vita. A diferencia de la versión de sobremesa, cuenta con un desarrollo lateral en 2'5D, en la línea de lo que se pudo ver en *Castlevania: Mirror of Fate*.

PS VITA



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	39,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed: MW	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

El juego del mes

WRC 4

El juego oficial del Mundial de Rallies llega con la temporada casi finalizada. El estudio italiano Milestone, que ya firmó *MotoGP 13*, ha vuelto a ser el encargado de hacer la recreación virtual de las siempre espectaculares pruebas sobre tierra, asfalto y nieve. ¿Alguien quiere ser Ogier?

Wii U



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2	Rayman Legends	93	49,95 €
3	Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4	NBA 2K13	93	29,95 €
5	New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6	The Wonderful 101	92	47,95 €
7	Mass Effect 3	92	39,95 €
8	Lego City Undercover	91	59,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Pikmin 3	90	47,95 €

El juego del mes

SONIC LOST WORLD

El erizo más famoso de la historia ha hecho sus primeros pinitos en Wii U con una colorida aventura que recuerda, en buena medida, a *Super Mario Galaxy*. Atrás han quedado los tiempos en que era el enemigo comercial del fontanero.

PC



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	31,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	29,95 €
9	Bioshock Infinite	95	29,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

El juego del mes

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

El hombre murciélago vuelve a enfrentarse a los criminales más peligrosos, pero esta vez lo hace con menos años a sus espaldas. Máscara Negra, Deathstroke y demás maleantes de Gotham no son suficientes para derrotarlo.

LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

del hombre murciélago

Batman es uno de los superhéroes más queridos, sobre todo tras la genial trilogía cinematográfica a cargo de Christopher Nolan.



PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC 19,95 €

1 BATMAN ARKHAM CITY

Este "sandbox", continuación directa de *Batman Arkham Asylum*, se ha convertido en uno de los títulos mejor valorados de esta generación. En la ciudad-prisión de Arkham, el Caballero Oscuro debía hacer frente a algunos de los villanos más icónicos de su universo, como el Joker, el Pingüino, Dos Caras o Mr. Freeze. Demostró que se podían hacer buenos juegos de superhéroes.



PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC 59,95 €

2 BATMAN ARKHAM ORIGINS

El último título basado en el personaje de DC Comics nos muestra sus comienzos como justiciero de la ciudad de Gotham, en una fría y nevada Nochebuena.

PS3 - Xbox 360 - Wii U 39,95 €

3 INJUSTICE: GODS AMONG US

Este notable juego de lucha reunía en su ring a los principales iconos del universo de DC, entre ellos Batman, que podía batirse con mitos como Superman.

PS3 - 360 - Wii U - PC - Vita... 29,95 €

4 LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Las recurrentes piezas de LEGO también se prestaron a convertirse en Batman y otros personajes de su entorno. La aventura tenía un tono muy desenfadado.

Super Nintendo Descatalogado

5 THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Esta aventura de desarrollo lateral combinaba saltos y tortazos a lo largo de ocho niveles, al final de los cuales aguardaban el Joker, Catwoman...

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Assassin's Creed IV	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Batman Ark. Origins	PS3
6	FIFA 14	360
7	Zelda: Wind Waker	Wii U
8	Dishonored	360
9	Castlevania: Mirror...	3DS
10	Rayman Legends	Wii U

Alberto Lloret

1	GTA V	360
2	Batman Ark. Origins	360
3	The Last of Us	PS3
4	Dragon's Crown	PS Vita
5	Pokémon X / Y	3DS
6	Beyond: Dos almas	PS3
7	Outlast	PC
8	Zelda: Ocarina of Time	3DS
9	Bioshock Infinite	PS3
10	The Wolf Among Us	360

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	CoD: Black Ops II	PS3
3	Metal Gear Solid 4	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Skyrim	PS3
6	Zelda: Wind Waker	Wii U
7	Beyond: Dos almas	PS3
8	Red Dead Redempt.	PS3
9	Battlefield 3	PS3
10	Animal Crossing NL	3DS

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Assassin's Creed IV	PS4
7	Heavy Rain	PS3
8	The Last of Us	PS3
9	Sonic Lost World	Wii U
10	Beyond: Dos almas	PS3

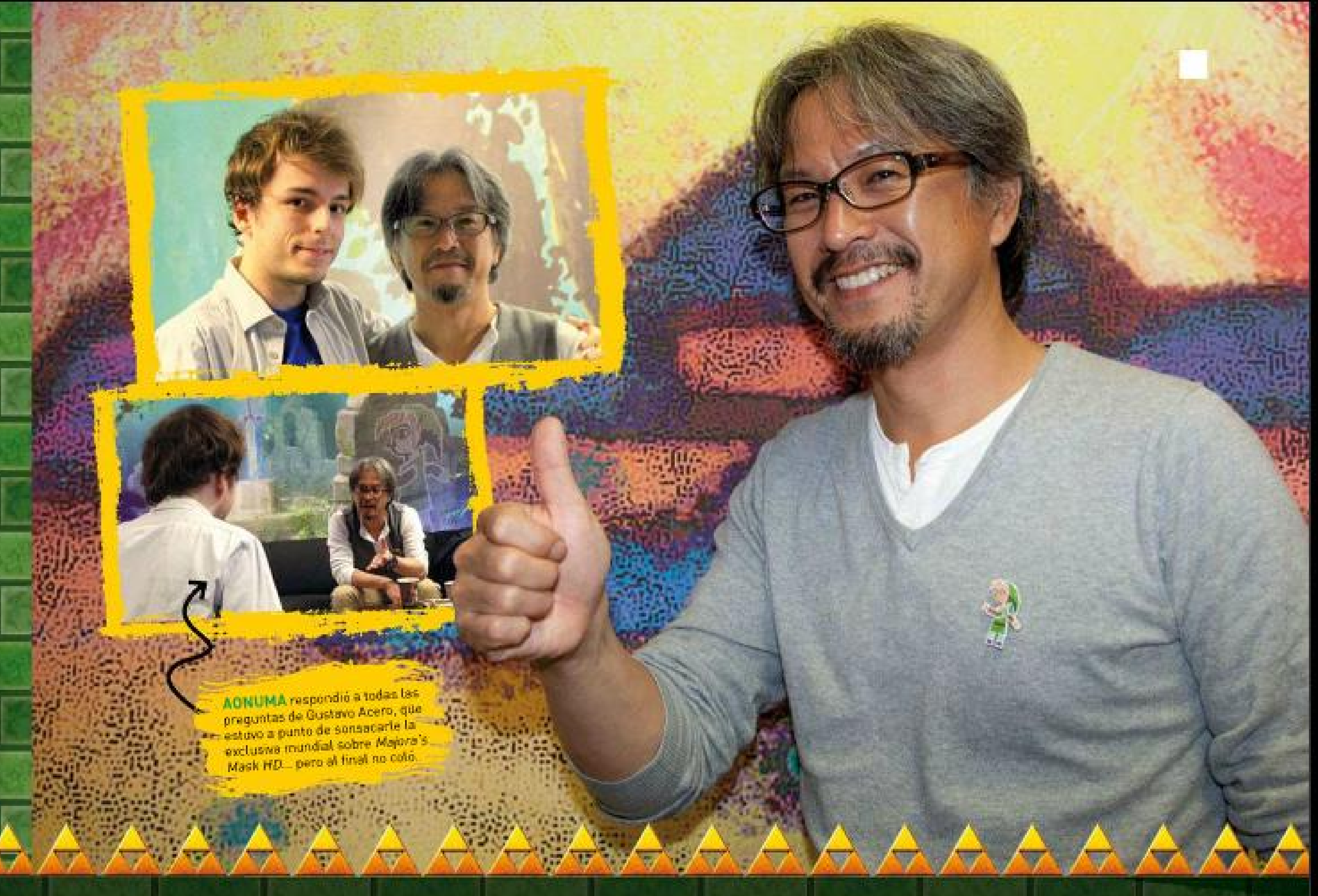
1	GTA V	PS3 - XBOX 360
2	The Last of Us	PS3
3	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Beyond: Dos almas	PS3
5	Batman Origins	PS3 - 360 - WII U - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Hablamos con Eiji Aonuma, el productor de la saga THE LEGEND OF ZELDA

EL HOMBRE QUE CAMBIÓ HYRULE

Viajamos a Frankfurt para entrevistar al auténtico Rey de Hyrule desde Ocarina of Time: Su Majestad Eiji Aonuma. Con él hemos charlado sobre el nuevo Zelda: A Link Between Worlds y el futuro de la saga.



AONUMA respondió a todas las preguntas de Gustavo Acero, que estuvo a punto de sonsacarle la exclusiva mundial sobre *Majora's Mask HD*... pero al final no coló.

Llegamos a las oficinas de Nintendo Europa y nos recibe Aonuma-san (para muchos San Aonuma), el director y productor que nos ha hecho cabalgar, navegar y volar por yegua, mar y Altárea durante los últimos 15 años. En pocos meses, él cumplirá los mismos al revés, pero su energía, ilusión y entusiasmo siguen siendo los de un Link niño como el que controlaremos en *A Link Between Worlds* para 3DS, secuela del mítico *A Link to the Past* que verá la luz (y las tinieblas) el 22 de noviembre. Comienza nuestra charla sobre la saga más legendaria de los videojuegos.

¿Cómo convenciste a Miyamoto de que era mejor idea crear un *Zelda* nuevo en lugar de un remake?
Es cierto que Miyamoto me pidió un remake del *A Link to the Past* original, pero yo no estuve involucrado en su desarrollo, así que no sabía ni por dónde empezar. Cuando surgió la idea de pasar de las 2D a las 3D me vi capaz de crear algo completamente nuevo que sonaba muy interesante. Fue el contraste entre la vista aérea y las 2D lo que le convenció.

¿Qué otro juego de *Zelda* te gustaría revisitar?
A Link to the Past fue lo que me hizo querer dedicarme a esto. Cuando lo jugué y vi la cantidad de posibilidades increíbles que implementaba quedé impresionado. No se trata de volver al pasado y reinterpretar un mundo ya existente, sino de aprovechar las ideas del original, mejorarlas y crear algo nuevo.

¿Cómo te sentiste cuando Miyamoto-san dijo que ya no le necesitas?
(Ríe) Teniendo en cuenta que cuando acabé la producción de *A Link Between Worlds* y se lo entregué todavía decía cosas como "¡esto no funciona, esto no está bien!", creo que no ha cambiado demasiado. Supongo que lo que realmente quiso decir es que debería poder hacer las cosas sin su ayuda, no que ya no le necesite. Confío en que ese día llegue, pero por ahora tendré que seguir contando con su ayuda.

> **"VAMOS A ROMPER TODAS LAS REGLAS ESTABLECIDAS DE LA SAGA ZELDA"**
> EIJI AONUMA

¿Cuál es el "Hyrule" y el "Lorule" de tu trabajo; la parte más luminosa y la más oscura de este oficio?
La parte "Hyrule" llega cuando consigo trasladar una idea a la realidad para crear algo genial. La parte "Lorule" viene cuando no se me ocurre nada (ríe). En el caso de *A Link Between Worlds*, cuando se me ocurrió la idea de transformar a Link en un dibujo 2D capaz de pegarse a la pared, pedí opinión a Miyamoto-san y me dijo: "definitivamente no, esto no va a ser nada divertido". Me quedé hecho polvo, pero entonces me puse a pensar en cómo combinar esa idea con el concepto original de *A Link to the Past*. Tardé dos semanas en dar con ello. Entonces volví a presentársela y me dijo: ¡esto sí, esto es mucho más interesante! Con Miyamoto-san no hay término medio, o mis ideas son geniales o malísimas. De eso se trata mi trabajo: tener una idea, que me la rechacen, tener otra y que me la acepten. No todo es diversión.

¿Cómo vas a revolucionar la saga en Wii U? ¿Podríamos ver a Zelda como protagonista? ¿O incluso a Ganondorf? ¿Controlaremos a los hijos de Link?
(Se parte) Es posible que un día decidamos que Zelda deje de ser princesa y la convirtamos en el personaje protagonista o algo así, porque lo que vamos a hacer es romper las reglas establecidas de la saga, y esto abre un abanico amplísimo de posibilidades. Por ahora, no puedo afirmar si esto va a ocurrir de verdad, pero sí existe esa posibilidad. En realidad, se trata de cambiarlo todo, no solo la historia o los gráficos, porque todos los aspectos de un juego están interconectados entre sí. Por eso, llegados a este punto, considero que cambiar sólo una parte sería más difícil que crear algo completamente nuevo.

¿Qué diferencia hay entre los "zelderos" europeos, los americanos y los japoneses?
La diferencia principal es la pasión. Lo bueno de los fans europeos es que expresáis la pasión y el amor por *Zelda* con mucha más intensidad, lo que me hace muy feliz, mientras que los fans japoneses son bastante más tímidos. Para ellos, *Zelda* es una saga para jugones hardcore, y eso nos dificulta la tarea de abrir el campo a nuevos públicos. Lo que quiero de los fans es que se contagien esa pasión unos a otros, que se emocionen y hablen de los juegos, y por eso mismo hemos creado la comunidad en Miiverse, para que europeos y americanos se comuniquen entre sí y hagan crecer el universo *Zelda*.

¿Sueles mirar los dibujos de *Zelda* en Miiverse?
Sí, y me sorprende muchísimo la enorme calidad de los dibujos. De hecho, cuando cotilleo los *fanarts* de otras comunidades, me doy cuenta de que el nivel de creatividad de los fans de *Zelda* es el más alto de todos, lo cual me hace sentir muy orgulloso.

Volviendo a *A Link Between Worlds*, ¿qué respuesta por parte de público y crítica esperas?
La verdad es que sería genial que los fans que jugaron a *A Link to the Past* disfruten también de *A Link Between Worlds*. Hoy en día, los juegos 3D son más complejos que los clásicos 2D. Aquéllos se jugaban de manera más sencilla; por eso, espero que la combinación entre los gráficos 3D y las partes 2D del Link dibujo llamen también la atención de los nuevos jugadores que no conocieron el original, como hemos hecho con el remake de *The Wind Waker*.

> **"LOS FANS OCCIDENTALES SON MUCHO MÁS PASIONALES QUE LOS JAPONESES"**
> EIJI AONUMA

¿En qué os inspirasteis para crear a Yuga, el nuevo villano, y a Hilda, la "Zelda oscura" de Lorule?
Yuga es un brujo artista que convierte a la gente en cuadros. Es un ser egocéntrico con mucha personalidad y un punto de locura. Cuando estudié arte y diseño conocí a mucha gente como Yuga. Parece una mujer pero también un hombre, es un personaje ambiguo y misterioso, que incluso se pone a cantar en cierto momento del juego. Nos basamos en Grahim (primer villano de *Skyward Sword*) para diseñarlo. En cuanto a Hilda, nos inspiramos en Midna de *Twilight Princess*. Hilda rivaliza con Zelda por medio de su atractivo y belleza, con un punto melancólico que la hace muy especial.

¿Estamos ante el *Zelda* más nostálgico de todos?
Más que centrarnos en el factor nostálgico, lo que hemos hecho es aportar novedades a la fórmula de *A Link to the Past* original. Cuando lo juguéis con calma, os daréis cuenta de que no es exactamente un juego nostálgico, sino más bien un título nuevo en todos los sentidos.

¿Qué recuerdo guardas de tus tiempos como subdirector de *Goldeneye 007* y supervisor de juegos como *Pilotwings 64* o *Blast Corps*?
¿¡Cómo conoces ese juego!? (refiriéndose a *Blast Corps*, desarrollado por Rare para N64) Ahora soy productor; hablo de lo que vamos a hacer, de las ideas, de la producción con el equipo... pero en general no me gusta comentar o criticar lo que hacen otras personas, así que tras un tiempo dedicándome a supervisar trabajos ajenos, le dije a Miyamoto-san que quería dejar de desempeñar esa labor y le pedí la oportunidad de crear juegos por mi cuenta.

Nuestra última pregunta es muy cortita. (Sacamos una caja ficticia de *Majora's Mask 3D* para 3DS creada por nosotros y otra de *Majora's Mask HD* para Wii U). ¿Cuál te gusta más?
(Estalla en una carcajada) ¡Así que este era tu plan! (Sigue riendo mientras las coge y las observa detenidamente). ¡No sé qué hacer! (Nos pide permiso para llevárselas personalmente a Miyamoto, y le ponemos la condición de decantarse por una). Debo reconocer que la presentación es increíble y me has dejado en blanco. Si alguna de las dos se hace realidad, te la devolveré con el juego dentro. Siento no poder elegir una... pero nos están grabando.

Hablamos con Jean Guesdon, director creativo de Assassin's Creed IV

"EDWARD ES UN HÉROE QUE EVOLUCIONA"

Han pasado más de dos años desde que este proyecto comenzara a gestarse y, en este tiempo, nuestro entrevistado ha acumulado experiencias que comparte con nosotros aquí.

WOODES ROGERS (a la izquierda en la imagen) es uno de los personajes que existieron realmente y que conoceremos a lo largo de la aventura.

JEAN GUESDON
Lleva trabajando en la franquicia desde la primera entrega y, como "content manager", es reponsable de velar por la continuidad de la franquicia. En *AC IV* se estrena como director creativo.

Fig. 18.

LA INSPIRACIÓN EN OBJETOS y referencias del siglo XVIII es constante. Una de las novedades más curiosas del juego es la campana de inmersión (izquierda), que existió de verdad en aquella época (derecha).

¿Cómo concebisteis la idea de la ambientación pirata? ¿Fue antes o después de que los usuarios dieran su feedback sobre *Assassin's Creed III*?
Tomamos la decisión de hacer un juego de piratas a mediados de 2011, cuando descubrimos el potencial de la experiencia naval que se estaba desarrollando para *Assassin's Creed III*. Sabíamos que teníamos algo tan potente que merecía más espacio. Sin duda, una ambientación pirata resultaba ideal para ello.

Desde que se creó el primer *Assassin's Creed*, ¿hasta qué punto habéis modificado vuestros planes para la saga, en términos de guión? ¿Teníais a todos los protagonistas en mente (Ezio, Connor, Edward) desde el principio?
Bueno, es importante tener siempre dos cosas al crear un juego: la primera es una dirección clara a la que quieres ir. Podríamos llamarla "el plan", que se basa en cimientos sólidos. La habilidad está en evolucionar ese plan para que se acomode a circunstancias que hubieran resultado imposibles de planear. Así pues, algunos aspectos de la saga han cambiado y evolucionado desde el plan original, pero siempre ha sido para expandir el universo de la forma más coherente posible.

Aún nos preguntamos si Edward y, por tanto, también Connor, son parientes directos de Desmond. Sabemos que son sus ancestros, pero ¿Desmond desciende directamente de ellos?
Sí, sin duda. Entre los muchos ancestros de Desmond tienes la familia Kenway: Edward, padre de Haytham, que a su vez es padre de Connor. [**NOTA DE HC**: De hecho, en el juego se puede descubrir que Desmond desciende de la familia Kenway y de Ezio por parte de padre, mientras que proviene de Altaïr por parte de madre].

Háblanos de la evolución del personaje a lo largo del juego. ¿Cómo modifica su carácter a medida que conoce a los asesinos?
Creo que Edward es un personaje muy interesante. Estamos ante un héroe que evoluciona, porque lo conocemos como un joven muy egoísta que rechaza cualquier tipo de reglas y nos despediremos de él como un hombre más maduro, que acepta sus responsabilidades. Obviamente, el hecho de conocer a los asesinos lo ha motivado dramáticamente en ese sentido.

> **"SI PRUEBAS EL JUEGO EN NEXT-GEN, NO QUERRÁS VOLVER A LAS CONSOLAS ACTUALES"**

Sabemos que conoceremos a muchos piratas históricos, pero ¿qué otras personas reales hay en el juego?
Nos encontramos con Laureano de Torres y Ayala, gobernador de La Habana y también con Woodes Rogers, gobernador de Nasáu.

¿Hasta qué punto os habéis permitido licencias para crear las armas? En el siglo XVIII había armas de fuego, pero ¿las que vemos en el juego son realistas cronológicamente?
Hemos intentado ceñirnos a las armas reales todo lo posible, pero al igual que en el resto del juego queremos que los jugadores se lo pasen bien, por lo que no hemos dudado en sacrificar un poquito de realismo para esa causa.

¿Y qué hay de los cantos piratas que oímos en el Jackdaw? ¿Son reales o se crearon para el juego?
Son canciones reales, salomas que existieron de verdad. Contratamos a un coro especializado en ellas para que las cantara.

¿Nos puedes hablar del realismo en las secuencias submarinas, cuando buscamos tesoros?
En esa parte usas una campana de inmersión, que es un aparato que se utilizaba realmente en el siglo XVIII.

¿Cuál es el tamaño del mapa que exploraremos con el Jackdaw?
El mapa del Caribe tiene un tamaño de 16x16 kilómetros. ¡La Roma de *AC: La Hermandad* medía 2x2 kilómetros! Además, el juego nos permite visitar más de 50 lugares distintos.

¿Cuál es la proporción de tiempo que permanecemos en el presente, explorando Abstergo?
Como en los juegos anteriores, hemos intentado mantener las misiones obligatorias tan sencillas como fuera posible, por si hay gente que no está muy interesada en ellas. Ahora bien, sería una pena no dar la oportunidad de explorar Abstergo Entertainment. Este lugar es un auténtico mundo abierto, que está lleno de archivos secretos que pueden darte información increíble.

Hablemos de rendimiento técnico. ¿Qué se ha incluido en las versiones next-gen, que no fuera posible en las consolas actuales?
Queríamos que todos los jugadores, independientemente de la consola, tuvieran la misma experiencia, así que no hay cambios en la jugabilidad de una versión a otra, pero las versiones next-gen son mucho más inmersivas. Hemos aprovechado la potencia de esos hardware y *AC IV* se ve brutal en ellos. El humo, la lluvia, el océano, las texturas, la vegetación, la iluminación... Una vez lo pruebes en la nueva generación, no querrás volver a la generación actual, os lo puedo asegurar.

Habéis incluido la opción de que los usuarios puntúen qué les ha parecido una secuencia, tras acabarla. ¿Vais a utilizar ese tipo de feedback en futuros juegos?
Por ahora no es más que una prueba, ya veremos qué tal sale. Pensamos que sería interesante obtener feedback directo de nuestro público. Como cada vez conectamos más y más experiencias, éste es el tipo de relación que queríamos establecer con los fans.

¿El equipo de *Assassin's Creed IV* es el mismo que hizo el juego anterior?
En su "núcleo", no lo es. Nuestro equipo principal se formó a finales de 2011, cuando *Assassin's Creed III* estaba en pleno proceso de producción. Algunos miembros del equipo responsable de *AC III* se unió a nosotros algo más tarde.

Muchos usuarios se quejan de que, al lanzar un *Assassin's Creed* al año, no tenéis tiempo suficiente de crear nuevos juegos que sean innovadores y suficientemente pulidos. ¿No os da un poco de miedo de que la calidad de la franquicia pueda llegar a resentirse por esta causa?
Bueno, tener más tiempo no garantiza tener más calidad. Como sabes, que lancemos un juego al año no significa que creemos estos enormes títulos en doce meses. Lo planeamos para tener varios equipos en paralelo, que tengan una cantidad de tiempo suficiente para llevar los proyectos a cabo. Además, creo que al desarrollar juegos tan a menudo, aprendemos cosas nuevas más rápido. No hay nada que pueda sustituir a la experiencia y eso es un bien fundamental para el futuro.

Se da la circunstancia de que *Watch Dogs* también es de Ubi. Hay quien compara ambos juegos y dice que *Watch Dogs* es un "*Assassin's Creed* futurista"? ¿Cómo lo ves tú?
Watch Dogs y *Assassin's Creed* son dos franquicias separadas y bien diferenciadas. Damos la bienvenida a este juego y deseamos a su equipo lo mejor. [***NOTA DE HC:*** A pesar de lo que comenta Jean, podemos encontrar una "bromita" relativa a *Watch Dogs* dentro de *Assassin's Creed IV*. A ver si sois capaces de dar con ella].

¿Estáis trabajando ya en el siguiente Assassin's Creed? ¿Nos podéis dar alguna pista sobre él?
No puedo responderos a esa pregunta. Es que Ubisoft sabe dónde vivo. ;)

TESOROS DE COLECCIONISTA

Si amas los videojuegos, seguro que guardas como un **tesoro** aquellos títulos y consolas con los que más has disfrutado o los que marcaron algún momento de tu vida. Aparte, existen rarezas, artículos únicos y coleccionables que solo están **al alcance de unos pocos.** Son los auténticos tesoros de coleccionista, joyas que solo unos elegidos están llamados a poseer...

NOTA: los precios son orientativos y varían según el momento y el mercado. Aquí indicamos, siempre que sea posible, el precio del producto nuevo a estrenar.

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS (CARTUCHO DORADO)

19000 € PRODUCTO USADO

■ **Año:** 1990 ■ **Precio máximo:** 19000 € ■ **Precio mínimo:** 3700 € ■ **Es especial por:** Es una rareza que se entregaba como premio por ganar en campeonatos. Solo existen 26 cartuchos dorados.



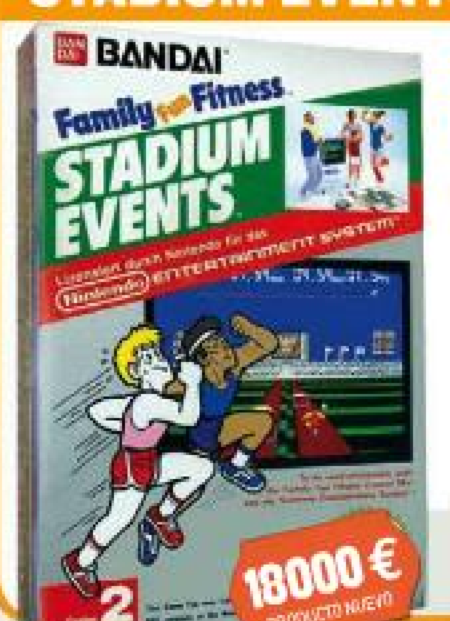
El "Santo Grial" del coleccionismo, como algunos lo llaman, es este cartucho (y uno similar llamado Nintendo Campus de 1991). Contiene 3 juegos (a saber, *Super Mario Bros*, *Rad Racer* y *Tetris*) y un desafío: conseguir la mayor puntuación posible en un límite de tiempo 6 minutos y 21 segundos. Este "triathlón" del videojuego está basado en la película "El campeón del videojuego" ("The Wizard") y es tan especial por varios motivos: es una rareza del que solo se fabricaron 116, de los cuales solo 26 son dorados y se entregaron como premio a los lectores de Nintendo Power. Al no ser un juego comercial (no se vendió en tiendas) y la escasez de copias, es lo que lo convierte en uno de los tesoros de los más cotizados del mercado...



ALTERNATIVA ECONÓMICA

Existen réplicas del cartucho dorado más baratas (ojo con los timos), y puedes probar suerte con el cartucho gris, del que hay 90 copias y son considerablemente más baratas, sin ser tampoco una ganga. Existen hasta réplicas de los cartuchos grises, en color azul, más baratas aún.

STADIUM EVENTS



18000 € PRODUCTO NUEVO

■ **Año:** 1987 ■ **Precio máximo:** 18000 €
■ **Precio mínimo:** 5900 €
■ **Es especial por:** Ser una rareza de la que solo existen unas 200 copias.

Este título de Bandai, en la línea de los *Track'n Field* de Konami pero usando una alfombra, es considerada la mayor rareza comercial de NES. Cuenta la leyenda que solo se pusieron a la venta 2000 copias del juego en EE.UU., de las cuales 200 fueron compradas durante las navidades de 1987 (el juego solo llegó a un pequeño grupo de tiendas). Después, Nintendo se hizo con los derechos incluso de la alfombra (que fue rebautizada a Power Pad) y se destruyeron las copias restantes...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Una copia abierta, sin la caja o sin el manual es más barata. Incluso la versión europea del juego es más económica, aunque tampoco está "tirado"...

KIZUNA ENCOUNTER (VERSIÓN PAL)

12000 € PRODUCTO NUEVO

■ **Año:** 1996 ■ **Precio máximo:** 12000 € ■ **Precio mínimo:** 200 €
■ **Es especial por:** Solo hay 12 copias de la versión europea.

Coleccionar, a veces roza la locura. *Kizuna Encounter*, de Neo Geo, es uno de estos casos. La versión japonesa se encuentra desde 200 €, mientras que la europea se dispara hasta los 12.000. ¿Por qué? Solo hay 12 copias. El juego es idéntico al japonés, salvo por la carátula, la pegatina y algún detalle más. El colmo de lo raro en Neo Geo es la versión occidental de *Aero Fighters 3*: solo hay tres copias y por una se pagaron 22.000 €. El "intercambio" se llevó a cabo en un aeropuerto, al que fue el comprador para verificar la autenticidad.

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si lo que quieres es jugar a *Kizuna Encounter*, puedes pillar el cartucho japonés, la versión de Neo Geo CD o el recopilatorio de PS2. O tirar por Neo Geo X y sus volúmenes recopilatorios...

VISOR VR PARA ATARI JAGUAR



6650 € PRODUCTO USADO

■ **Año:** 1996 ■ **Precio máximo:** 9000 € ■ **Precio mínimo:** No disponible ■ **Es especial por:** Es un prototipo de un producto que jamás se llegó a comercializar. Rareza.

Otra de las vertientes del coleccionismo son los prototipos, modelos de productos que no tuvieron por qué llegar a ponerse a la venta. Uno de los que más revuelo ha causado este año ha sido el visor de realidad virtual de Atari Jaguar. Se fabricaron prototipos de alta resolución (en color azul) y de baja resolución (color rojo)... pero casi todos fueron destruidos tras la fusión de Atari con JTS. Solo sobrevivieron dos unidades completamente funcionales, y una de ellas es esta...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Visores de "realidad virtual" o 3D hay muchos, sobre todo de la década los 90. Por 150 € puedes encontrar algunas gafas de Master System completamente funcionales...

MÁS RAREZAS DE COLECCIÓN

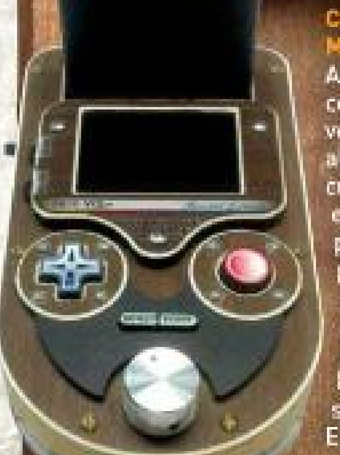
El coleccionismo de videojuegos abarca muchas más ramas y objetos aparte de los que hemos destacado. He aquí unos cuantos...



EDICIONES RARAS. Como este *Donkey Kong Jr. Math* americano, en su edición "black box" (o caja negra). Precintado, a estrenar, su precio puede dispararse considerablemente.




CARTUCHOS DE PROTOTIPOS. Como este de *Trog!* de Acclaim para NES. Suelen ser versiones inacabadas o con alguna diferencia respecto al juego final. Son lo que ahora llamamos "beta".



CONSOLAS MODIFICADAS. Algunos manitas, como Ben Heck, venden sus obras, algunas tan curradas como esta Atari 2600 portátil, que tiene pantalla e incluso el stick original. Al ser items únicos, si están bien hechos, suelen ser caros. Esta, 1200 €...



CONSOLAS DE PREMIO. Las portátiles como Game & Watch también son un buen foco para "invertir" dinero. Hay modelos comerciales muy buscados y otros, como esta versión de Super Mario Bros, que se dieron como premio en concursos (unos 700 €).



CARTUCHOS DORADOS. Son otro de los objetos fetiche. Algunos, como el de el primer *The Legend of Zelda*, son bastante fáciles de encontrar a un precio "razonable" (incluso por debajo de 1 €). Otros, como el de *Punch Out!* son más limitados y se suben bastante más de precio al existir menos.



GAME & WATCH. Retomando el tema Game & Watch, existen algunos modelos muy, muy cotizados, como este de Flagman (completo, por unos 1999 €). Claro que hay gangas, pero si está completo con caja, poliespán, instrucciones, tapa de las pilas, nº de serie y demás, el precio se dispara.

UNCHARTED 2 FORTUNE HUNTER EDITION

3700 € PRODUCTO NUEVO

■ **Año:** 2009 ■ **Precio máximo:** 3700 € ■ **Precio mínimo:** 1400 €
■ **Es especial por:** El contenido de la edición y no haber estado a la venta.

Uncharted 2 fue la mejor aventura de PS3 en 2009, y contó con una edición limitadísima que no se puso a la venta, sino que se regaló a través del blog de PlayStation o por participar en la beta del juego. Su principal reclamo, aparte de su presentación (como si fuera un libro), es que contaba con una réplica de la daga Phurba, la misteriosa reliquia sobre la que giraba la aventura, y otros extras.

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Existen 10 réplicas de metal (la de la edición *Fortune Hunter* es de plástico), que fueron creadas por Naughty Dog y que, cuando se "asoman", se pueden comprar por 550 €.

MAGICAL CHASE (PC ENGINE)

2200 € PRODUCTO NUEVO

■ **Año:** 1991 ■ **Precio máximo:** 2200 €
■ **Precio mínimo:** 200 € ■ **Es especial por:** Las tres ediciones (2 japonesas) son difíciles de encontrar.

Si eres un "completista" y quieres poseer todo el catálogo de una consola, en el caso de PC Engine/TurboGrafx, el juego más difícil de conseguir es este colorista matamarcianos protagonizado por una aprendiz de bruja que libera 6 demonios. Hay 2 versiones japonesas (una normal y otra denominada PC Engine Fan, relacionada con una revista japonesa) y la americana, que tiene diferencias gráficas. Las 3 son difíciles de encontrar...



ALTERNATIVA ECONÓMICA

Cualquier otro matamarcianos de PC Engine, como el recordado *Cotton*, se puede encontrar por 35 euros (usado). Y si buscas algo más "exótico", pero asequible, puedes intentar hacerte con una Turbo Express a partir de 200-250 euros (algo más cara si la quieres con caja y como nueva).

NBA ELITE 11



1200 € PRODUCTO NUEVO

■ **Año:** 2010 ■ **Precio máximo:** 1200 € ■ **Precio mínimo:** 700 euros ■ **Es especial por:** Ser un juego cancelado, que no se llegó a poner a la venta en las tiendas.

A finales de 2010, Electronic Arts tenía previsto lanzar su juego anual de NBA... pero, a última hora, optaron por cancelarlo y no venderlo. Aun con esas, el juego ya estaba producido y algunas copias finales consiguieron salir ilesas y no fueron destruidas. De hecho, solo hay constancia de dos copias, que fueron vendidas fuera de eBay porque se retiraron los anuncios de, al menos, una de las copias. En 30 años promete ser una rareza ultracotizada...

ALTERNATIVAS ECONÓMICAS

Si no puedes permitirte comprar un juego cancelado, siempre puedes tirar por juegos que no han sido editados en España, como las colecciones de juegos de PSN, *Okami HD*...



VIRTUAL BOWLING (VIRTUAL BOY)

■ **Año:** 1995 ■ **Precio máximo:** 730 € ■ **Precio mínimo:** 550 € ■ **Es especial por:** Ser el juego de Virtual Boy más difícil de encontrar, del que hay pocas unidades y, además, que solo se lanzó en el mercado japonés.



730 € PRODUCTO USADO

Que Virtual Boy es una "rareza" digna de estar en cualquier colección es algo innegable, como que algunos de sus juegos tuvieron un lanzamiento tan limitado que son otro de los muchos tesoros de coleccionista. Ese es el caso de este juego de bolos, del que cada vez es más raro encontrar una copia completa (con caja, manual, etc.) y, por supuesto, más caro. Las últimas han superado los 1000$, precio mínimo que hay que pagar si aspiras a tener el catálogo completo de esta extraña consola.



ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si quieres jugar a los bolos en VB, Nester's Funky Bowling es barato. Y si no tienes Virtual Boy, puedes hacerte desde 120 euros...

ATARI 2600

■ **Año:** 1977 ■ **Precio máximo:** 510 €
■ **Pre. mínimo:** 20-30€ ■ **Es especial por:** Estar precintado, a estrenar, después de tantos años. Usada valen menos...



510 € PRODUCTO NUEVO

La Atari VCS, posteriormente bautizada como Atari 2600, fue la consola que "lo petó" en los años 70. Existieron diversos modelos, pero por regla general, los que tienen acabados en madera, si están a estrenar, suelen ser de los más cotizados. Con sus horas de "trote" puedes encontrar una 2600 por algo más de 20 euros, como las revisiones posteriores (Atari 2600 Jr, por ejemplo) también rondan ese precio con caja incluida y en buen estado. Tú decides cuánto te quieres gastar...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si los 500 euros se van de presupuesto, puedes intentar hacerte con algunas otras reliquias en edición especial. Solo de Pikachu, en portátiles, lo menos hay 3 ó 4 ediciones distintas, desde los 40 euros para arriba...



PANASONIC Q

■ **Año:** 2001 ■ **Precio máximo:** 440 € ■ **Precio mínimo:** 280 €
■ **Especial por:** Ser una versión de GameCube que no salió de Japón

GameCube no reproducía DVDs cuando esos discos eran lo más para ver películas en casa. Por esa razón, Panasonic lanzó esta versión "Q", que en realidad era la consola de Nintendo, con un diseño ligeramente distinto, y preparada para reproducir DVDs (tenía su mando a distancia). Nunca llegó a salir de Japón, y dado el bloqueo regional tanto de juegos como películas, no tiene mucha utilidad como consola, salvo por el coleccionismo...



440 € PRODUCTO USADO



ALTERNATIVAS ECONÓMICAS

Otra consola que tampoco salió de Japón, PSX, que era una PS2 con grabador digital de TV (disco duro incluido). Se pueden encontrar desde 200 €. Otra opción es buscar consolas debug, como la clásica PlayStation azul, pero ahí la broma puede volver a dispararse bastante.

EDICIONES DE PRENSA. Algunos "periodistas" sin corazón también venden presskits y curiosidades como esta de *Ducktales Remastered*, que incluye un cartucho de NES funcional con el juego original. Son ítems raros.



OBJETOS PARA TRABAJADORES. Algunos estudios también obsequian a sus trabajadores con creaciones e ítems únicos, como esta escultura de Ratchet Carbonox, de la que solo se fabricó un número muy reducido y que se han puesto a la venta por 2500$.



EDICIONES POCO COMUNES. Como estas "longbox" o cajas largas de la primera PlayStation. En muchos casos son primeras ediciones de un juego, con un formato menos habitual, lo que las hace preciadas por los seguidores de una saga como *Resident Evil*.





Año 1983 Compañía Cinematronics
Formatos Arcade / Mega-CD / 3DO / Jaguar CD / CD-i / Super Nintendo / NES / Game Boy / Amiga / Atari ST / PC / Mac / Spectrum / Amstrad / Commodore / Coleco Adam

DIFERENCIARSE PARA TRIUNFAR

En una época en la que las restricciones tecnológicas limitaban la creatividad y el despliegue audiovisual en un videojuego, el título que hoy nos ocupa supuso tal salto que dejó impresionado a todo aquel que acompañó a Dirk en su aventura.

■ **POSIBLEMENTE NOS ENCONTREMOS** ante uno de los juegos que significó una mayor rotura con todo lo visto previamente a su publicación. Hablamos de principios de los años 80, una época en la que ordenadores, consolas y recreativas vivían un gran momento, aunque huelga decir que el nivel gráfico y sonoro de esas máquinas era bastante básico, lo que unido a una sobreproducción de títulos (la mayor parte de ellos, de baja calidad) generó el ya famoso crack de 1983. Es por ello que resulta contradictorio pensar que seguía habiendo oportunidades de negocio en este mundillo, pero personas como Don Bluth (un genio creativo que abandonó su trabajo en Disney y que acabaría siendo un reputado animador, director y guionista en múltiples películas) creían en él y decidió dar un paso al frente con un proyecto muy ambicioso junto a Rick Dyer, fundador de la empresa Advanced Microcomputer Systems. Este contactó con Bluth tras ver algunas de sus películas y le propuso la idea de crear un arcade donde la animación clásica se uniría al LaserDisc, un formato que había debutado pocos años atrás y permitía almacenar mucha información.

➔ **LA HISTORIA** iba a ser muy típica. Un caballero llamado Dirk, de corte "graciosete", debía rescatar de un castillo a la despampanante princesa Daphne del malo de turno, el dragón Singe. Hasta aquí todo muy convencional, pero lo interesante vendría de la mano de su sistema de juego y de la técnica empleada. Mediante una palanca y un único botón, la recreativa nos proponía coordinar las pulsaciones de aquellos con lo que veíamos en pantalla para así atacar a los enemigos y huir de los peligros, dando origen a lo que más tarde se conocerían como Quick Time Events.







UN ADELANTADO A SU ÉPOCA

Del éxito de *Dragon's Lair* surgieron conversiones para casi todas las máquinas domésticas del momento e incluso para muchas que estaban por venir, pero su parecido con la recreativa original era mera coincidencia, dado que el LaserDisc establecía una diferencia insalvable (sólo la llegada del CD-ROM permitió tener en casa una experiencia parecida). Lanzado en 1978 como el primer soporte óptico a nivel no profesional y dedicado al vídeo, el alto precio de los reproductores y de las películas lo alejó de la gran masa de consumidores, aunque su utilización en aplicaciones concretas como esta recreativa generaba un resultado muy notable. Concretamente, el mueble contenía una placa organizada en torno a un microprocesador Z80, además del componente estrella: el reproductor. Inicialmente se utilizaron dos modelos fabricados por Pioneer, los cuales fallaban a largo plazo debido al constante movimiento del motor y el láser a la hora de leer el disco, por lo que posteriormente se sustituyeron por otros equipos más fiables. Aunque un mediocre arcade llamado *Astron Belt* fue el primer juego en emplear el formato, es indudable que *Dragon's Lair* fue el que le dio popularidad. Después, en el largo plazo no vimos demasiados juegos que lo utilizaran, siendo quizá *Mad Dog McCree* el más conocido de todos.



LAS VERSIONES domésticas previas al CD-ROM se basaron en conceptos diferentes, como las de NES y Spectrum.

Igualmente, todo lo visto hasta entonces a nivel audiovisual quedaba "ridiculizado". Los típicos sprites y decorados eran sustituidos por animaciones al estilo de las mejores películas de dibujos animados, y éramos testigos de numerosas escenas de una calidad inédita.

Aunque *Dragon's Lair* representó el Némesis de muchos jugadores, que lo veían demasiado difícil, frustrante y escasamente intuitivo (aunque podía completarse en menos de 15 minutos si conocíamos los movimientos adecuados), su éxito fue rotundo, más aún si tenemos en cuenta que su desarrollo se realizó con un presupuesto escaso y en algo menos de un año. Pero, sobre todo, porque vio la luz en pleno año 83, momento muy negativo en el que resistió elegantemente y representó un halo de esperanza para aquellos que seguían confiando en los videojuegos, necesitados de superar tanta mediocridad. Aunque fuera la primera recreativa que nos pedía 50 pesetas para poder jugar y disfrutar, generalmente, de sólo unos pocos segundos de partida. Unos segundos muy caros, pero espectaculares.



HISTORY RELOADED

ETERNAMENTE CONECTADOS



LOS DIFERENTES MODEMS tenían maneras diversas de conectarse a cada consola. Desde la superior en la Atari 2600 y Famicom (izq. y der.), a la lateral en la Intellivision y Mega Drive (arriba y abajo).

■ **HAN PASADO SOLO ONCE AÑOS DESDE QUE XBOX LIVE** echara a andar en la primera consola de Microsoft. Once años que parecen una eternidad, ya que la conexión a Internet en las consolas de la actual generación se ha convertido en algo tan extendido, que hemos olvidado los primeros esfuerzos de la industria en este campo. Sería injusto dejar de lado a los pioneros y su titánica lucha por sacar adelante sus ideas, en un contexto donde la tecnología de la información estaba en pañales. Buena prueba de ello es Mattel y su Intellivision, consola que estrenó la posibilidad, en 1981, de descargar una selección de juegos (que se borraban al apagarla) a través de los proveedores de televisión por cable, una infraestructura que ya llevaba funcionando en los Estados Unidos desde hacía tres décadas. El llamado PlayCable requería una mensualidad de 25 euros (en valor actual) y solo estuvo operativo un par de años, debido principalmente a su escasa aceptación (únicamente tenía 20.000 suscriptores cuando cerró) y al alto coste del adaptador que necesitaba la consola y del mantenimiento del servicio. Además, el infame crack del 83 terminó por enterrar todas sus expectativas.

→**ESE MISMO AÑO, Y DADA SU GRAN POPULARIDAD,** la Atari 2600 estrenaba su propio servicio de descarga de juegos. Prestado por un tercero (una empresa llamada CVC), GameLine era muy similar al que ofreció Mattel, pero ahora se realizaba mediante una conexión vía telefónica. La brutal base instalada de Atari 2600 parecía que podía hacer rentable el servicio, pero varios factores lo impidieron. Su salida al mercado cuando este se hundía y un catálogo de títulos muy descafeinado provocaron su desaparición apenas un año después del estreno, aunque la clave estuvo en el altísimo precio que tenía. El módem y la cuota de alta salían por 145 euros, además de que había que pagar un par de euros por cada descarga, las cuales tenían una limitación de partidas tras la que el juego se borraba. Existía la intención de llevar noticias y correo electrónico a sus usuarios, pero todo ello se quedó en el camino.

Mientras tanto, en Japón, Nintendo lo intentó en 1988 con el Famicom Network System, un módem poco estilizado que venía con un mando especial. Tenía un formato propio para el software y ports de juegos populares fueron lanzados al mercado, además de aplicaciones como el Super Mario Club, donde se tenía acceso a noticias y trucos para los juegos. Pero la verdadera intención de Nintendo era captar a los padres, ya que permitía acceder a ciertos juegos de azar y a la Bolsa. Lo rudimentario de la tecnología hizo que fuera un servicio poco popular y, aunque se estudió su exportación, nunca salió de Japón. Como tampoco lo hizo el sistema de la competencia: el Sega Net Work System. Lanzado en 1990 para Mega Drive, se podía adquirir el Mega Modem y el cartucho que daba acceso a la red por 100 euros, además de tener que pagar 7 más como cuota mensual. Esto daba derecho a descargar y jugar a algo menos de veinte títulos, e incluso se instauró el juego online con un par de lanzamientos (uno de mahjong y otro de béisbol). Sega también se permitió "atacar" a un target adulto, ofreciendo noticias y servicios bancarios, aunque el sistema nunca llegó a despegar por las pobres ventas que sufría la Mega Drive y fue desmantelado a finales de 1991. La idea de implantarlo en Estados Unidos, bastante avanzada, fue finalmente desechada.



EL SATELLAVIEW presentaba un diseño elegante (parecido al prototipo de la nunca lanzada unidad de CD para la consola) y se integraba perfectamente con la Super Famicom. Uno de sus juegos más populares era *BS The Legend of Zelda*.

FALLIDOS Y DESPERDICIOS

Tal y como comentamos en el texto principal, el XBAND fue el módem que instauró la primera red con ciertas pretensiones para poder jugar online. Ello no quita que, en 1992 (un par de años antes), otro proyecto norteamericano tuviera en mente la misma idea, pero potenciada: el juego cruzado. La estupenda base instalada de NES, el crecimiento espectacular que estaba mostrando la Genesis y las positivas expectativas que había generado la llegada de la Super Nintendo parecían el caldo de cultivo perfecto para promover el juego online entre plataformas. De forma lamentable, aunque no sorprendente dado el histórico proteccionismo que Sega y Nintendo han dispensado hacia sus máquinas, el Teleplay (nombre que iba a adoptar el módem) no fue licenciado y tampoco recibió el apoyo de los estudios para captar juegos compatibles con él, por lo que nunca llegó a convertirse en realidad. Algo que sí hizo un módem para Super Famicom (anterior al Satellaview) que solo se vendió en Japón y que únicamente servía para apostar en las carreras de caballos. Lo que no se viera en tierras niponas...





EL "CABALLERESCO" MODEM para la Super Famicom venía con un cartucho que contenía el software y un mando con teclado numérico.

■ LA DESCARGA DE JUEGOS SENCILLOS Y EL ACCESO A INFORMACIÓN ERAN LA BASE DE LOS PRIMEROS SERVICIOS ■

→**UNOS AÑOS MÁS TARDE,** y volviendo al Nuevo Mundo, la compañía del erizo azul lo intentó otra vez y esta vez sí logró una buena aceptación por parte de los usuarios de Genesis. El Sega Channel recuperó la red de la televisión por cable para ofrecer un servicio de alquiler de juegos, cuya biblioteca estaba limitada a cincuenta títulos al inicio para luego basarse en un sistema de rotación. Para disfrutar de todo ello se abonaba un pago inicial de 32 euros y una cuota mensual de 20, y así el usuario recibía el adaptador para la consola y podía jugar de manera ilimitada. En su momento llegó a tener más de 200.000 suscriptores, pero el final de vida de la Genesis provocó su cierre en 1998, cuatro años después de su lanzamiento. Un periodo de tiempo similar al que viviría XBAND, el primer intento serio de llevar el juego online a las consolas. Lanzado en el año 94 y "difunto" un trienio después, consistía en una red que permitía a los propietarios de Super Nintendo y Genesis jugar a dobles utilizando la línea telefónica. El módem tenía un precio de 25 euros y la modalidad de suscripción más rentable salía por 12, lo que daba acceso a jugar ilimitadamente. Dado que apenas tuvo soporte de los editores, únicamente alrededor de quince títulos fueron compatibles con el sistema y algunos sufrían de lag, pero esto no evitó que la red alcanzase los 700.000 usuarios. El afianzamiento de la generación de los 32 bits provocó la estampida de los suscriptores y el servicio nunca progresó para intentar sobrevivir.

→**PEGANDO EL SALTO** de nuevo hasta el país del Sol Naciente, Nintendo recuperó ideas pasadas para hacer llegar el Satellaview a su Super Famicom en 1995. Por 135 euros teníamos un módem que recibía la señal por satélite y descargaba en un cartucho regrabable los juegos del servicio (principalmente títulos sencillos debido a sus limitaciones), además de contenidos y noticias. El hecho de tener que poseer un receptor de satélite y pagar por la suscripción encarecía el producto, aunque su extenso catálogo de juegos y los complementos lo convertían en algo muy apetecible. Su final llegó en el año 2000, solo uno antes de la salida de GameCube al mercado, lo que da una idea de su relativo éxito. Y hablando de éxito... ¿vimos alguno de estos servicios en Europa? Lamentablemente, salvo el Sega Channel en ciertas zonas del Reino Unido, no. La diversidad de legislaciones, tecnología instalada y empresas proveedoras en cada país lo hizo imposible. Lo único que nos quedaba era leer acerca de ello en las revistas de videojuegos y desear que cosas así llegaran hasta nuestras "viejunas" consolas, un sueño que desafortunadamente nunca se vio cumplido.

TIRAD CABLE Y A JUGAR

El adaptador del Sega Channel (izquierda) lo fabricaban dos empresas diferentes y se colocaba en el puerto de cartuchos. Mientras tanto, el módem del XBAND (derecha, en sus respectivas versiones para SNES y Genesis) se situaba entre la consola y el cartucho, al estilo del Game Genie.

EL RETROBLOG

Por Alberto Moreno
Grafista de Dinamic

UNA PUERTA EN 640X480



A finales de los años 80, los usuarios de PC que teníamos un 8088 con tarjeta gráfica CGA de 4 colores y con los beeps del PC-Speaker haciendo milagros (como las voces digitalizadas en *La Abadía del Crimen*), moríamos de envidia con las versiones de Atari ST y Amiga de los juegos del momento. En esa época yo andaba aprendiendo a desarrollar juegos con un PC con CGA y monitor de fósforo verde.

Pero llegaron los 90 y la cosa cambió. Además del lanzamiento de los 386 y 486, la tarjeta gráfica VGA y las tarjetas de sonido como la Soundblaster y la Gravis Ultrasound acercaron, e incluso superaron en muchos casos, las experiencias jugables a las que los usuarios de las otras plataformas de 16 bits estaban acostumbrados a disfrutar. Esto se confirmó en el año 92, cuando el PC pegó un golpe en la mesa y aparecieron juegazos como *Wolfenstein 3D* y, sobre todo, *Alone in the Dark*, que comenzaron a exprimir su hardware.

Precisamente ese año conseguí hacerme con un 486 con VGA. Fue algo así como dar el salto de una PSX a una PS4. Y comencé a hacer cosas con el Deluxe Paint II, un software para crear gráficos, que precisamente gané en un concurso de imágenes que cada mes se hacía en la revista PC Manía.

La resolución estándar para juegos en esa época era 320x200 píxeles con una paleta de 256 colores, y así realicé mis primeros gráficos con la nueva máquina. Pero la necesidad de contar con mayor detalle me hizo comenzar a trabajar en una resolución superior: 640x480 píxeles. El problema, y por lo que casi no se utilizaba en juegos, es que el número de colores de la paleta se reducía de forma considerable: de 256 pasaba a únicamente 16. Aunque acostumbrado a los 4 colores de la CGA esto no representaba un gran problema, el uso de tramados y otros trucos gráficos permitían reproducir casi cualquier color.

En ese momento no sabía que esos experimentos, con un modo gráfico tan poco común, me iban a abrir las puertas de mi primer trabajo en la industria. A principios del 94, Dinamic Multimedia publicó en PC Manía (¿cuánto significó aquella revista para mí!) un anuncio en el que buscaban desarrolladores. Y envié todo lo que tenía: juegos, gráficos sueltos, dibujos en papel, etc. A los pocos meses Víctor Ruiz me llamó porque quería entrevistarme. Tras un encuentro un tanto peculiar (al entrar en su despacho me senté en su silla delante de su ordenador, en vez de utilizar la silla para el entrevistado), me dijo que estaba dentro. Poco después me enteré de que lo que le había hecho decidirse eran mis gráficos en 640x480 píxeles, porque precisamente era la resolución que se usaba en el manager de *PC Fútbol 3.0*, el juego con el que comencé mi carrera como desarrollador.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Hiroshi Yamauchi



Histórico presidente de Nintendo durante más de 50 años, este japonés natural de Kioto tomó la dirección de la compañía a los 22 años de edad y no dudó en imponer un estilo severo en la dirección para hacerse respetar. En los años 60 diversificó la empresa (que inicialmente se dedicaba a los juegos de cartas) en actividades que no fructificaron, pero su encuentro casual con un joven empleado llamado Gunpei Yokoi resultó en la Ultra Hand, un juguete que fue un bombazo y que sirvió de inspiración a la compañía. Posteriormente detectó que la electrónica iba a ser el futuro del entretenimiento, y desde mediados de los 70 enfocó la empresa hacia lo que hoy es: recreativas como *Donkey Kong*, las Game & Watch y las consolas (desde NES hasta GameCube) y sus franquicias estrella nacieron bajo su mandato. Uno de los hombres más ricos de Japón, gastó parte de su fortuna en donaciones y falleció en su ciudad natal, hace poco menos de dos meses, a los 85 años de edad.



DEJÓ LA PRESIDENCIA de Nintendo en 2002, pero no sería hasta 2005 cuando abandonaría definitivamente la compañía, de la que siguió siendo el accionista mayoritario.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Super Game Boy

loc. nom. m. Lanzado en 1994, este periférico para Super Nintendo permitía jugar a los títulos de Game Boy en la consola. De esta manera, incluso se podía utilizar el segundo control pad en algunos lanzamientos para jugar a dobles. El adaptador también añadía cierto color a los juegos, algo que se amplió con títulos que lo aprovechaban expresamente para ofrecer aún más colores o incluso un apartado sonoro superior.



EL PRECIO era algo elevado (9.995 pesetas, unos 95 euros a día de hoy), aunque estaba justificado, ya que su interior contenía el hardware de la Game Boy.

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



¡Ya a la venta!



EDICIÓN LIMITADA

INCLUYE EL MAPA EXCLUSIVO FREEFALL

Disponible a partir del 05/11/13.

Free Fall, el mapa dinámico del modo multijugador de Call of Duty®: Ghosts.

Ambientado en un rascacielos en ruinas que se ha partido por la mitad y empotrado en el edificio adyacente. Este mapa exclusivo ofrece a los jugadores acción a gran altitud y **una experiencia de juego única.**



Consigue la Edición Especial exclusiva GAME que incluye contenido Adicional desbloqueable:

- **Secretos de Sacrificio:** recupera los tesoros perdidos del capitán Drake, incluyendo los alfanjes y los fusiles de chispa dorados, mientras exploras la exótica isla de Sacrificios.
- **El legado del capitán Kenway:** contenido adicional desbloqueable tanto para el modo individual como para el multijugador.

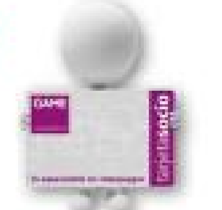
GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 25/11/13. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

Sólo por ser socio de **GAME** **¡Ventajas al instante!**



PlayStation 3 Slim 500GB + Assassin's Creed: Black Flag



2.999 puntos

Llévatelo ahora por 299,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

PlayStation 3 Slim 12GB + Pro Evolution Soccer 2014



1.899 puntos

Llévatela ahora por 189,95 €

Promoción limitada a 2.000 uds.

Wii U 32GB Premium Pack + Nintendo Land + Juego a elegir

Juego de regalo a elegir entre estos tres



2.999 puntos

Llévatelo ahora por 299,95 €

Promoción válida hasta 16/11/13.

Xbox 360 250GB + Halo 4 + Tomb Raider (Juego Descargable)



2.399 puntos

Llévatelo ahora por 239,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

PS Vita 3G + Killzone Mercenary + Tarjeta 8GB + Estuche 12 juegos



1.799 puntos

Llévatela ahora por 179,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

Nintendo 2DS + Super Street Fighter IV 3D





1.299 puntos

Llévatela ahora por 129,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds. Precio unitario Pack compuesto de una consola + juego a 239,95€





Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Qué suerte tenéis en España, que vais a poder jugar con PS4 en breve. Yo, en cambio, me tuve que conformar con hacerle una foto en el reciente Tokyo Game Show.

Un "sonyer" en toda regla

@ Hola Yen, es la primera vez que te escribo. Compro Hobby Consolas casi desde el principio. Soy un "gamer" de 39 años que ha tenido casi todas las consolas que han salido al mercado, especialmente de Sony, y hay algo que me tiene "preocupado":

■ Quería saber si, a través del Store de Sony, podremos jugar en PS Vita, PSP o PS4 juegos míticos de PS One, como el *Legend Of Dragoon* (especialmente) o *Metal Gear Solid*. Creo que a muchos nos alegraría infinitamente...

Metal Gear Solid está disponible en su versión *Collection HD*, tanto para PS3 como para Vita en la PS Store. En cuanto a *Legend of Dragoon*, solo lo podrás encontrar en la Store americana. Para acceder a ella, tendrás que crear un nuevo usuario, elegir Estados Unidos como región y comprar una tarjeta de compra de la PS Store americana por Internet. Ya que estás, incluso puedes pillarte también el *Metal Gear Solid* en la versión americana y librarte de las malditas bandas negras de la versión PAL.



LEGEND OF DRAGOON fue el intento de Sony por aprovechar (y competir) el nuevo nicho de jugadores creado por *Final Fantasy VII*. Aunque en muchos aspectos no estaba a la altura de la obra maestra de Square, era muy completo.

■ Otra pregunta sobre la nueva generación es que, si se me estropea PS3 y me compro PS4, ¿qué hago para jugar a las joyas que poseo? ¿Las podré descargar de la Store? ¿Crees que las compañías reeditarán sus juegos para poder descargarlos de nuevo? Es que no voy a comprar de nuevo PS3 y PS4 (o la una o la otra).

Este tema lo tratamos aquí mismo el mes pasado. Aún no se sabe nada nuevo, ya que el servicio tardará en llegar bastante (finales de 2014 o principios de 2015), pero lo más lógico es que los títulos de PS One, PS2 y PS3 acaben saliendo. Asimismo, lo más lógico también sería que no pretendan cobrarnos de nuevo por los mismos juegos por los que ya pagamos, aunque Sony aún no ha aclarado nada.

■ Soy fan de Kratos y Batman. ¿Habrá nuevas aventuras en PS4 de *God of War* o ya no hay guión para sacar nuevos juegos? Y, de Batman, ¿seguiremos con la serie *Arkham* o será algo nuevo?

Lo de *God of War* está muy claro. Es una de las franquicias más importantes de Sony y seguro que tendremos una nueva aventura de Kratos en ella. Lo de Batman es un poco más difícil. Seguro que sale una entrega de la saga de Rocksteady, pero decir a estas alturas si pertenecerá a *Arkham* o no es jugársela. Como a mí me gusta jugar, te diré que sí, que habrá un nuevo *Arkham* en PS4. Desde luego, el nuevo *Arkham Origins* parece que no llegará a Xbox One y PS4, según Warner, pero la siguiente entrega será "next gen" seguro.



BATMAN ARKHAM ORIGINS es la primera aventura "Arkham" que no desarrolla Rocksteady Studios, quienes han cedido el testigo a Warner Bros Games Montreal, que ya se encargaron de adaptar *Batman Arkham City* a Wii U con la versión *Armored Edition*.

■ Para terminar, la pregunta del millón, que hace tiempo que nadie te lo pregunta: ¿Crees que el esperadísimo remake de *FF VII* podremos disfrutarlo en esta generación? De ser así, Sony le metería un golazo por la escuadra a Microsoft y su XO (mejor dicho, le ganaría el campeonato). Esperando que tu sabiduría se apiade de mí, te mando un gran saludo.

Sería todo un chicharro en el tiempo de descuento, pero las cosas siguen igual de paradas en ese sentido. Por ahora, no hay nadie en Square Enix haciendo ese remake que todos los fans esperamos (piensa que están liados con *Kingdom Hearts III* y *Final Fantasy XV*). Lo único que hacen es reeditar el juego en otras plataformas, como el anuncio de *FF VII* para Android e iOS. Si hay un buen momento para hacer ese remake, es con la llegada de las nuevas consolas, aunque no hay nada que nos indique que lo vayan a hacer.

Luis José Aguirre

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué pasa con los retrasos en los juegos "next gen"?

■ ¿Cómo va eso, Yen? Estoy alucinando con los retrasos de *DriveClub* y *Watch Dogs*. ¿Crees que será contagioso y habrá más?

Han sido dos retrasos inesperados, sobre todo porque se han anunciado a un mes vista... En ambos casos, subyacen dos motivos: la necesidad de pulirlos y el miedo a verse sepultados bajo la avalancha navideña. El caso de *Watch Dogs* no me sorprende, pues la demo jugable de la Gamescom aún estaba muy verde, con un "popping" salvaje. Alejarlo en el tiempo de *GTA V* también ha sido una sabia decisión. El caso de *DriveClub* sí que me sorprende, pues el catálogo exclusivo de PS4 se queda cojísimo. En mi opinión, era su título "first party" más atractivo. Dicho eso, creo (y espero) que no habrá más retrasos.

Joaquín López

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

■ telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

■ opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

¿Se llevará, por fin, el pelo rosa?

@ Yen, ahora que parecen haber vuelto los juegos de corte clásico y están apareciendo geniales 2D de nuevo:

■ ¿Hay alguna posibilidad de que veamos una tercera parte del genial *Tombi*?

La verdad es que la moda de los juegos 2D (en especial por parte de desarrolladores independientes) está pegando muy fuerte. Después de las reediciones que pudimos disfrutar de las dos primeras entregas en PS Vita y PS3 (que puedes descargar de la PS Store), lo único que te queda es rezar a tu santo favorito para que acabe llegando una tercera entrega. Bueno, eso y firmar en esta web de petición online para que Platinum Games, el nuevo hogar de Tokuro Fujiwara, se decida a continuar la saga: www.thepetitionsite.com/1/tomba3/.

Alejandro Raga Espinosa

> « TRAS LA ESPANTADA DE DRIVECLUB, CASI TODO EL PESO DEL CATÁLOGO EXCLUSIVO DE PS4 RECAERÁ EN KILLZONE »



TOMBI Y TOMBI 2 son dos de los juegos de plataformas más recordados de PlayStation. Su creador, Tokuro Fujiwara, es el artífice de *Ghosts n' Goblins* y la saga *MegaMan*. Lo malo es que no parece que vayamos a verlo de vuelta.

¡Qué nervios, que llega PS4!

@ Hola Yen, puesto que la PS4 está a punto de aparecer en nuestro país, me da la impresión de que se habla poco de sus juegos, sobre todo de los que la acompañarán el día de su lanzamiento. Mis preguntas son las siguientes:

■ ¿Hay algún pack confirmado?

Este tema ha traído de cabeza a Sony en las últimas semanas, debido a los retrasos de *DriveClub* y *Watch Dogs*, que iban a ser parte fundamental de su estrategia comercial inicial. Al caerse los packs que estaba previsto que incluyeran esos juegos, ahora mismo solo hay tres confirmados. En primer lugar, estará el básico, que incluirá la consola y un mando por 399 euros. En segundo lugar, habrá un pack que incluirá la consola, un mando y *Killzone Shadow Fall*, por 450 euros. Finalmente, el pack más completo incluirá la consola, dos mandos, la cámara oficial y *Killzone Shadow Fall*, por 499 euros. Por cierto, dado que *DriveClub* iba a ser un título "gratuito" para los suscriptores de PS Plus, finalmente los juegos elegidos han sido *Resogun* y *Contrast*, que, aunque no son tan mediáticos, están entre lo más apetecible del catálogo digital de PlayStation 4.

■ ¿Qué juego te comprarías de inicio?

Tras la espantada de *DriveClub*, yo me quedaría con *Killzone Shadow Fall*, sobre el que recaerá casi todo el peso del ▸▸

vuestra OPINIÓN



¡Beyond es un juegazo!

Marcos Fernández Berruezo

No entiendo que está pasando con *Beyond: Dos Almas*. En general se está llevando bastantes palos por parecer más una película interactiva que un videojuego. Muchos reflejan su decepción después del "hype" que había generado. Y yo me pregunto: ¿ya nadie recuerda *Heavy Rain*? ¿Acaso alguien esperaba algo diferente? Me sorprende más aún el hecho de que la gente alabase a *The Walking Dead* (el de Telltale) y se llevara hasta el título de juego del año, cuando está tan limitado como *Beyond* jugablemente: es igual de fácil, tiene una calidad gráfica inferior y es más corto (sin quitarle méritos en el tema de la implicación con la trama y el resultado de las decisiones). Solo pasa que la calidad del juego basado en los cómics de Kirkman nos pilló por sorpresa. A mi parecer, *Beyond* ha ofrecido todo lo que prometía, con una interesante e intensa historia. Simplemente, es otra forma de hacer juegos, igual de válida que la de otros títulos más "jugables", y que contribuye a no saturar el mercado de clónicos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Tienes toda la razón. Yo tampoco lo entiendo y tu comparación con *The Walking Dead* es incluso más acertada. Yo prefiero mil veces un catálogo repleto de experimentos y juegos menos convencionales, como pasaba en PS One y PS2, que un catálogo repleto de clones de *CoD* y "Uncharteds of War".

vuestra OPINIÓN

¿Alguien puede oírme?

Ismael Buenaga

Llevo un tiempo pensando que, si los buenos de los desarrolladores y las compañías de videojuegos escuchasen las opiniones o sugerencias que deseamos darles, llegarían mucho más lejos y, seguramente, venderían mucho más de lo que actualmente venden. Sin ir más lejos, Rockstar Games. El estudio encargado de *GTA* nunca escuchó las peticiones de los millones de fans de la saga que pedían a gritos un *San Andreas Stories* para la plataforma PSP y, así, rematar la faena y culminar toda una gran trilogía para la portátil de Sony. ¿Difícil? Sí, pero no les habría resultado imposible desarrollar el juego, aunque hubiera sido con un mapa algo más reducido. Con esto, quiero dar a entender que todo sería mucho más fácil, tanto para las compañías como para los usuarios (que somos nosotros), si nos escuchasen y tuviesen en cuenta nuestras propuestas. Ellos mismos saldrían ganando.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Lo que está claro es que las compañías deberían centrar sus esfuerzos en dar a la gente lo que quiere. Como ejemplo, también Rockstar, ¿cuántos años llevamos pidiendo una entrega al estilo de *San Andreas*? Y han hecho *GTA V* para nuestro gozo, en lugar de repetir la fórmula de *GTA IV*. Así es como debería ser y, por eso, cada vez nos hacen más caso.



catálogo exclusivo. De los multiplataforma, yo me haría con *Assassin's Creed IV: Black Flag*, pese a que no vaya a explotar el potencial gráfico de la consola, y *FIFA 14*, si te gusta el fútbol.

■ **¿Sabes algo de *Uncharted 4* o *Red Dead Redemption 2*? Yo creo que esto impulsaría sus ventas, aunque aún tarden en llegar.**

Sony confirmó en la pasada Gamescom que Naughty Dog (el estudio desarrollador de la saga) ya está trabajando en un juego para PS4. Además, un nuevo *Uncharted* ha aparecido en el listado de Gamestop como futuro juego de PS4. Aunque nada de eso es oficial, que me roben todas las reliquias de los anteriores juegos si *Uncharted 4* no está siendo desarrollado en este mismo momento. Otra cosa es cuándo acabe saliendo, pero saldrá. En cuanto a *Red Dead Redemption 2*, ya lo he comentado en otras ocasiones. Una vez que Rockstar ha lanzado *GTA V*, hay muchas posibilidades de que anuncie una nueva entrega de ésta o de otras de sus sagas en los próximos meses, pero ya sabéis cómo son en Rockstar: se lo toman con calma y, viendo la calidad final de sus juegos, no podemos reprochárselo.

■ **Por último y aún teniendo tu respuesta, ¿veremos algún día *Shenmue 3*? ¿Y los dos primeros subtitulados y en HD?**

Tranquilo, no pasa nada. De vez en cuando, me gusta contestar a esta pregunta, jeje. Siempre hay rumores de todo tipo que parecen indicarnos que veremos el fin de la trilogía de Ryo Hazuki de una vez por todas. Ahora mismo, no hay ni un solo juego en todo el mundo que pudiera apetecerme más jugar, pero la realidad es que no parece cercano. La última vez que Yu Suzuki dijo algo al respecto fue poco antes del pasado E3 y no invitaba al optimismo precisamente. Dijo: "Prefiero no hablar mucho sobre el futuro de la licencia". En cuanto a los dos primeros subtitulados y en alta definición, tampoco pondría mucha fe, aunque sería algo más factible.

Jordi Giménez Herran

LA WEB ALEMANA DE GAMESTOP publicó hace unos días una nueva entrada en su catálogo de venta online, bajo el nombre de *Uncharted*. Nadie, ni en Naughty Dog ni en Sony, ha dicho que sea falso, aunque tampoco verdadero...

« NO HAY NADA OFICIAL AÚN, PERO ME JUEGO TODAS MIS RELIQUIAS A QUE UNCHARTED 4 YA ESTÁ EN DESARROLLO »

Este disco no es tan duro

@¡Hola, Yen! Aunque no es la primera vez que te escribo, nunca me has publicado, pero espero tener suerte esta vez:

■ **La cosa es que, después de los buenos momentos que me ha dado mi PlayStation3 de 80GB, la instalación de *Skyrim* y *GTA V* ha terminado fundiéndome el disco duro, dejándola con menos de 500MB de memoria. Sé que una solución es eliminar todos los datos de juego o canciones que ya no use, pero, ¿no hay alguna manera de copiar la información del disco duro a uno de mayor capacidad y, así, poder rascar más espacio? ¡Gracias, gran Yen!**

Además de la consabida solución de "borra todo lo no quieras pero que en realidad sí quieres", solo te quedan dos opciones. Una sería conectar un disco duro externo de hasta 2TB para pasar toda la información multimedia que tengas: vídeos, fotos, música... Si lo que necesitas es espacio para instalar juegos sin necesidad de borrar los que ya tienes, tu única opción es cambiar el disco duro interno de la consola. Funcionan la mayoría de los de 750GB y algunos modelos de 1TB. Es lo que hay.

Jorge Valentín

¿"Cross-play" o "cross-buy"?

@Hola Yen, tan sólo tengo un par de preguntas, aunque son de gran importancia.

■ **¿*Dragon's Crown* para PS3 me permite descargarlo en Vita? ¿"Cross-play" si mal no recuerdo? En ese caso, lo compraría para PS3, teniendo, por ende, la versión de Vita por la cara, ¿no?**

Efectivamente, si compras la versión de Vita o PS3 de *Dragon's Crown*, puedes descargar la otra gratis, pero eso se llama "cross-buy", compra cruzada. Para poder jugar la misma partida o incluso batallas entre jugadores de ambas plataformas, lo que debe permitir es el "cross-play", juego cruzado. Esta última opción acaba de ser anunciada también para Europa por parte de Vanillaware, aunque por el momento no tiene fecha confirmada.

■ **Se han visto por la red imágenes de un supuesto *Gravity Rush 2*. ¿Se sabe algo más sobre ello? Muchas gracias y un abrazo.**

Japan Studio y el Team Gravity mostraron un tráiler en el pasado Tokyo Game Show anunciando esta esperada secuela. Eso sí, la segunda entrega del que, para mi gusto, es el mejor de PS Vita aún no tiene fecha confirmada, así que aún nos tocará esperar unos meses para disfrutar de las nuevas aventuras de Kat. Aprovecho para comentar que será exclusivo de PS Vita, porque mucha gente tenía miedo de que saliera también en PS3 y la portátil perdiese uno de sus títulos insignia. Sony nos ha reiterado que seguirá siendo una exclusiva de Vita que aprovechará sus posibilidades aún más que el original.

Javi Tovar

Los juegos favoritos de Yen

@¡¡Hola, Yen!! Verás, como sabrás, hay muchos videojuegos muy buenos que son obras maestras, pero cada persona tiene un favorito. Para mí, el mejor es *GTA V*, pero hay personas que conozco para las que el mejor juego de la historia es *Portal 2*, los *CoD*, *Minecraft*...

■ **Mi pregunta es: ¿Cuáles son obras inolvidables para ti?**

Me encantan este tipo de preguntas, así me pongo en plan "abuelo cebolleta" y os cuento mis batallitas. Son tantos los juegos que me parecen obras maestras inolvidables que no sé por dónde empezar... ¡Qué narices! Si que lo sé: *Manic Miner*, de Spectrum, fue un juego que me marcó, como estos otros: *Alex Kidd* de Master System, *Super Mario Bros 3* de NES, *Earthworm Jim* de Mega Drive, *Zelda: A Link to the Past* y *Super Mario World* de Super NES, *Mario 64* de N64, *Virtua Fighter* de Saturn, *Resident Evil*, *Final Fantasy VII* y *Metal Gear* de PS One, *Shenmue* y *Phantasy Star Online* de Dreamcast, *ICO* y *GTA San Andreas* de PS2, *Super Mario Sunshine* y *Wind Waker* de Gamecube, *Halo: Combat Evolved* y *Elder Scrolls III: Morrowind* de Xbox, y yo que sé. Me dejo muchos y podría seguir así hasta el día del juicio final, o hasta que salga *Shenmue 3*, que a este paso va a ser lo mismo. Algún día haré la lista de mis 100 juegos favoritos si os apetece, pero voy a parar ya, porque, si no, no dejo espacio para el resto de preguntas. ¡Espera! ¡Me olvidaba de *Sonic*! ¡Y de *Ocarina of Time*! ¡Y de *Half-Life 2*! Lo dicho: algún día tendré que hacer una lista de los 100 mejores juegos, para aclararme.

Antonio Juan Pérez



LA ÚNICA VENTAJA DE ESTAR AQUÍ DESDE EL INICIO es que por mis manos han pasado cientos de juegos. Recuerdo con especial cariño mi Spectrum, la Super NES, PS One y la Dreamcast, aunque todas han tenido muchos juegazos.



THIEF SE UNE A LA MODA DE LOS "REBOOTS" o reinicios de una saga mítica, como hizo en su día *Tomb Raider*, por ejemplo. La nueva entrega está al cargo de Eidos Montreal. Nosotros ya lo hemos jugado y nos ha encantado, la verdad.

¿Me paso a la "next gen" ya?

@¡Hola Yen! Soy un fiel seguidor de Hobby Consolas y, sobre todo, de tu sección. Espero que publiques mis dudas. Faltan ya semanas para la nueva generación y tengo reservada mi PS4. Ahora bien, necesito que me aclares una serie de dudas para dar el paso, finalmente, de comprarla en su salida o bien cancelar la reserva y esperar un tiempo:

■ ¿Qué juegazos quedan aún por lanzarse para PS3?

Pues así, a bote pronto y a día de hoy, te quedan unos cuantos juegazos con los que disfrutar: *Batman Arkham Origins, Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts, Need for Speed: Rivals, Gran Turismo 6, Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Castlevania: Lords of Shadow 2* o *Dark Souls 2*, por decir los más potentes.

■ ¿Qué juegazos saldrán para PS4 en sus primeros meses de vida, aparte de su catálogo inicial, que veremos en breve?

Que tengan una fecha concreta de salida, podrás jugar a: *Thief*, en febrero, y a *Monochroma*, en marzo. Todos los demás, que son muchas decenas de juegos, como *Destiny, Watch Dogs* o *The Evil Within*, por ejemplo, no tienen fecha concreta, pero se les espera a lo largo de 2014.

■ ¿Hay mucha mejora en *AC IV: Black Flag* de PS4 respecto a la versión de PS3?

La verdad es que no mucha. Es uno de esos juegos que sirven como perfecto ejemplo de desarrollo entre generaciones. La versión de PS4 se ve algo más nítida, las texturas son un poco mejores y hay más efectos de partículas, pero no esperes un cambio radical.

■ Y, finalmente, Yen, ¿me recomiendas comprar PS4 de salida o esperar un tiempo? Muchas gracias y ¡¡larga vida a Yen!!

Eso es algo muy personal. El catálogo de inicio no está mal y llegarán grandes juegos en 2014, pero tampoco es que te pierdas la quintaesencia del videojuego por no comprarla según salga. Ahora, si, como yo, tienes ganas de nueva consola, no lo dudes y píllatela el primer día.

Luis Garrido



FINAL FANTASY XV dará el salto definitivo a los combates en tiempo real. Es heredero del cancelado *Versus XIII*, aunque queda bastante para disfrutarlo, pues no tiene fecha confirmada. Antes, llegarán *FF XIV* y *Lightning Returns*.

¿Aún prefieres Xbox One?

@Buenas Yen, esta es la primera vez que os escribo, aunque leo esta revista desde pequeño. Mi pregunta es:

■ ¿Se sabe algo sobre la fecha de salida del *Final Fantasy XV*? ¿Y el *Kingdom Hearts 3*? Sé que el *KH 3* no está en desarrollo porque Nomura está con el *FF XV*, pero, ¿sabes algo más sobre esas dos grandes sagas?

De *FF XV*, hemos visto algún nuevo vídeo y Nomura nos ha confirmado que la acción será frenética y que las escenas 3D típicas de la saga serán en tiempo real y jugables. De fecha, nada. En cuanto a *KH III*, también hemos visto un nuevo tráiler y sabemos que Nomura está obsesionado con aprovechar la potencia de la "next gen" para mejorar la inteligencia artificial de los enemigos. Hasta 2015, nada.

■ He leído que te quedas con la Xbox One por el catálogo de lanzamiento, pero, ¿no crees que es mejor la PS4 en otros aspectos? Como, por ejemplo, el que Sony apueste más por las compañías "indie" que Microsoft. Un saludo.

Es cierto que es uno de sus puntos fuertes, y no es el único aspecto en que PS4 supera de inicio a Xbox One. Sin embargo, centrándome en los juegos y en mis gustos particulares, me quedo con la consola de Microsoft. Están muy empatadas, así que un par de esperados anuncios exclusivos de PS4 podrían desequilibrar la balanza.

IkkirurArurikki

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¡Yen! El mes que viene voy a Japón, así que espero verte por allí, ¿eh? ¡Voy a descubrirte, al fin!

Yen: No te vengas tan arriba. Son muchos los que han visitado Japón y ninguno ha podido encontrarme. ¿Qué te hace pensar que tú sí podrás atraparme? No darás conmigo. Es imposible que sepas que todos los domingos voy al parque Yoyogi disfrazado de mando de NES. ¡Ups!

@¡Yen, si todo lo sabes, dime el número de la ONCE que va a salir esta noche, listo! Jajajajaja.



Yen: Pues vamos a ver, tu mensaje en Facebook es del 15 de octubre, así que... Yo diría... Sí, lo veo: el 93.705, de la serie 30 para ser más exactos. Sí, pero espera, ¡espera! Veo algo más, veo... que no te ha tocado. Soy mucho mejor que Sandro Rey: él se enfada y cuelga; yo no, y encima te publico.

@ Yen es Google.



Yen: Aunque las cuentas corrientes del señor Google y la mía tienen la misma cantidad de dígitos, yo no hago más que buscar Yen en Google y sólo me salen noticias de economía. Por cierto, no creo que Google te dijese, con dos meses de antelación, que Microsoft acabaría quitando la obligatoriedad de Kinect y yo sí lo hice. ¡Ahí te quedas, Google de pacotilla!

@Sé quien eres, Yen.

Yen: Justo lo que me temía. Me has descubierto y ya no puedo ocultarlo más tiempo. Lo confieso: "It's me, Mario".

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 110

THE LEGEND OF ZELDA: *A Link Between Worlds* recupera el universo del clásico de SNES *A Link To The Past* para contarnos una historia nueva.

PÁGINA 114

NEED FOR SPEED RIVALS vuelve con sus carreras ilegales y persecuciones policiales en un enorme mundo abierto, que en esta ocasión también debutará en la "Next Gen".



PÁGINA 112

SUPER MARIO 3D WORLD

Mario vuelve con sus plataformas más divertidas hasta la fecha, un título orientado al multijugador y que traerá nuevos disfraces, como el de gato (este de aquí arriba) junto con nuevos ítems (duplicereza) y un desarrollo que promete ser más variado y dinámico. Lo dicho... ¡vuelve el mejor Mario!

EN ESTE NÚMERO...

Las diversión multijugador y las mejores plataformas vuelven de la mano del mítico fontanero bigotudo... aunque también habrá hueco para las carreras ilegales, más aventuras de Link... y más.



22 de noviembre · **Nintendo** · **Aventura**

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

Link regresa a la Hyrule de A Link to the Past dispuesto a vivir su aventura más nostálgica, transformarse en un dibujo andante y explorar el nuevo mundo oscuro de Lorule.

EL HÉROE DEL TIEMPO DESPIERTA en su casa para ir a currar a la fragua, salimos al exterior y descubrimos una Hyrule deslumbrante, donde todo se mueve a 60 frames por segundo y en voluminosas 3D. Son solo las primeras novedades de *A Link Between Worlds*, la secuela del *Zelda* de SNES que servirá de "link" entre la tradición y la renovación de la saga más legendaria de los videojuegos.

DE ENTRADA, LAS MAZMORRAS ofrecerán mayor libertad en lo que a orden de exploración se refiere, gracias a un enigmático vendedor llamado Rovio, que nos arrendará los objetos (arco, bumerán, martillo...) desde el principio, sustituyendo la munición limitada por una barra de vigor que se regenerará automáticamente.

Pero lo más llamativo de este esperado *Zelda* serán los saltos entre dimensiones: no solo de las 3D (mejor estereoscópicas, si queréis disfrutar de un impecable efecto de profundidad vertical) a las 2D del innovador 'Link dibujo'; también pasaremos de la bucólica Hyrule a la tenebrosa Lorule, donde conoceremos a Hilda, la versión oscura de Zelda, y al malvado Yuga, nuevo siervo de Ganondorf que convertirá a los Siete Sabios en (s)obras de arte. No podía pintar mejor... y el juego tampoco. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los puzles pictóricos en 2D, los secretos que encierra Lorule y la cantidad de guiños a la saga serán la 'Trifuerza' de un *Zelda* fiel a sus raíces Deku, pero sobre todo a sus fans.

LAS CLAVES

1 EL MAPA será el mismo que el de *A Link to the Past*, pero todas las situaciones serán completamente nuevas.

2 EL BRAZALETE convertirá a Link en un dibujo 2D que se pegará a las paredes y se colará por grietas y rejillas.

3 LAS MAZMORRAS y puzles no solo serán una fuente de ingenio, sino que jugarán con las alturas mediante el 3D.

EL PODER PICTÓRICO DE LINK será el eje de los puzles en las mazmorras, aunque deberemos salir de la pared antes de que se agote la barra de magia.

LA TIENDA DE ROVIO será nuestro punto de partida cada vez que caigamos en combate. Habrá que pagarle unas rupias para recuperar el ítem alquilado.

LOS JEFES FINALES nos esperarán en lo alto de las torres, incluido el viejo Moldorm de la Torre de Hera.

REVISITAR EL MAPA ORIGINAL DE SNES SERÁ COMO VOLVER AL PASADO VARIOS SIGLOS DESPUÉS: TODO CAMBIARÁ SALVO SU ESENCIA

¡OJO AL DATO!

El nuevo mundo oscuro...

LA OTRA CARA DE HYRULE: ¡QUE RULE LORULE!

A pesar de sus paralelismos, el mundo oscuro de 3DS no será el mismo de *A Link to the Past*. Los habitantes de Lorule portan misteriosas máscaras, la Trifuerza tiene su versión invertida y existe un alter ego de Zelda: Hilda, una melancólica joven de pelo morado.





LOS CUATRO PERSONAJES tendrán un control diferente: Mario será el personaje estándar, Luigi tendrá un salto más amplio, Toad será rápido y Peach podrá flotar.



LOS ENEMIGOS serán, en buena medida, viejos conocidos. Muchos estarán rescatados de *Super Mario 3D Land*, pero también habrá otros nunca antes vistos.

■ 29 de noviembre ■ Plataformas ■ Nintendo

SUPER MARIO 3D WORLD

La fontanería es un negocio de lo más lucrativo, así que Mario reunirá por segundo año consecutivo a su cuadrilla en Wii U para hacer otro trabajo fino en comandita.

LAS CLAVES



1 **EL DESARROLLO** será tridimensional, en la línea de *Mario Galaxy*, en contraste con las 2D de *New Super Mario Bros U.*

2 **EL COOPERATIVO,** que será sólo local y para cuatro jugadores, será un parte fundamental de la experiencia.

3 **LOS TRAJES** serán numerosos. Destacará el de gato, pero no faltarán clásicos como el de mapache o el de tortuga.

■ **MARIO, ABUELO DE LOS VIDEOJUEGOS,** no quiere ni oír hablar de retirarse y ya ultima su segundo salto plataformero a los circuitos de Wii U. Tras capitanear el lanzamiento de la consola en 2012 con un título en 2D, esta vez el bigotudo fontanero, su hermano Luigi, la princesa Peach y el champiñón Toad protagonizarán una aventura tridimensional en la que el multijugador para cuatro usuarios será esencial. El cooperativo será lo más importante, pues a menudo habrá que saltar sobre la espalda de los compañeros o pulsar interruptores al mismo tiempo, pero también habrá cierto tono competitivo, ya que al final de cada nivel se establecerán diversos puntajes.

→ **EL DESARROLLO SERÁ MUY VARIADO,** gracias a la presencia de numerosos poderes. Además del ya archifamoso traje de gato, estarán presentes el disfraz de mapache para dar coletazos y flotar, el de tortuga para arrojar bumeranes o el de la flor de fuego para lanzar bolas ígneas. A eso se unirán cajas con forma de cañón o helicóptero, una maceta con una planta carnívora o unas cerezas que permitirán crear dobles. También podremos surcar algunos ríos a lomos de un simpático dinosaurio. Todo será poco para rescatar a la princesa del Reino de las Hadas, raptada por el sempiterno Bowser. Parece que Mario nos volverá a engatusar con todo su carisma. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es la exclusividad más potente de Wii U para la campaña navideña. Cogerá la fórmula de *3D Land* y la reinventará con un gran multijugador.



EL DISFRAZ DE GATO será la seña de identidad del debut tridimensional de Mario, Luigi, Peach y Toad en Wii U.

¡OJO AL DATO!



Secuela del juego de 3DS...

A IMAGEN Y SEMEJANZA DE MARIO 3D LAND

Super Mario 3D World contará con una desarrollo y una estética que recordarán enormemente al título que vio la luz en 3DS en 2011. Muchas de las mecánicas, los trajes y los enemigos estarán presentes también en Wii U.

■ **MARIO ENGATUSARÁ A LOS USUARIOS DE Wii U CON UNA GRAN APUESTA COOPERATIVA** ■



EL HUMOR estará a la orden del día. Mirad al pobre Koopa Troopa en paños menores.



LAS CLAVES



1 **LAS CARRERAS** enfrentarán a policías y corredores ilegales. Habrá que conducir y usar diversas armas de ataque.



2 **REDVIEW COUNTY,** el lugar donde se desarrollará el juego, será un mundo abierto por el que moverse libremente.



3 **ALLDRIVE** será un sistema que hará que el modo Campaña y el multijugador estén totalmente fusionados.

■ 21 de noviembre ■ EA ■ Velocidad

NEED FOR SPEED RIVALS

Policías y corredores ilegales se volverán a enfrentar a cara de perro, velocidad mediante, en las kilométricas carreteras de Redview County. Los gatos y los ratones se tienen ganas.

■ **TRAS SER APARCADA BURNOUT,** *Need for Speed* ha quedado como el mayor icono del género de la velocidad arcade. Un año más, la saga volverá a limar el asfalto, esta vez con un nuevo estudio al frente (Ghost Games) y con una propuesta que combinará las bases de las dos entregas que hizo Criterion: persecuciones entre policías y corredores y ambientación en un mundo de carreteras abiertas.

Los coches pertenecerán a fabricantes de superdeportivos como Porsche, Mercedes, Aston Martin, Pagani o Ferrari, que volverá tras estar muchos años ausente. Cada uno tendrá unas características de velocidad, aceleración, control, fuerza o durabilidad, pero en todos habrá un denominador común: el óxido nitroso y, sobre todo, los derrapes serán esenciales para superar las curvas a la mayor velocidad posible. Además, según se juegue como policía o como corredor, habrá armas como bandas de clavos, pulsos electromagnéticos, apoyo de helicópteros, minas o inhibidores de frecuencia.

→ **EL SISTEMA ALLDRIVE** será una de las grandes novedades. Gracias a él, no habrá diferenciación entre la campaña y el multijugador. Así, aunque estemos jugando al modo Historia, no sólo nos cruzaremos con coches manejados por la CPU, sino que también podremos cruzarnos aleatoriamente con otros humanos.

Gráficamente, *Rivals* será hijo de *Hot Pursuit* y *Most Wanted*. Redview County, el mundo del juego, contará con un notable acabado, merced a la variedad de zonas, los distintos tipos de iluminación o el efecto de la lluvia. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es un híbrido entre las dos entregas de *Need for Speed* que hizo Criterion Games, y eso es una certeza casi absoluta de diversión.



EL ARCADE MÁS PROLÍFICO de la generación regresará con una entrega que aunará las mejores ideas de su pasado reciente.



EL MAPA estará repleto de desafíos para picarse con los amigos: radares de velocidad, saltos, tramos cronometrados...



LA PERSONALIZACIÓN será considerable. Podremos elegir entre diversos vinilos, seleccionar cualquier color y cambiar las llantas.

■ RIVALS SERÁ EL HIJO LEGÍTIMO DE LOS GENIALES MOST WANTED Y HOT PURSUIT ■

¡OJO AL DATO!



Pasa a tener 17 empleados...

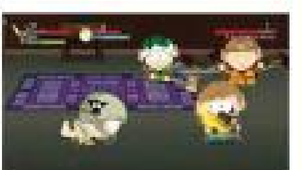
CRITERION GAMES SE QUEDA BAJO MÍNIMOS

Rivals ha sido desarrollado por Ghost Games, un nuevo estudio que ha recibido un importante trasvase de gente desde Criterion. El grupo que hizo *Hot Pursuit* y *Most Wanted* ya no se ocupará más de la franquicia.









1 LOS COMBATES POR TURNOS serán la base del desarrollo. Al estilo de los RPG clásicos, habrá puntos de salud, puntos de técnica y una barra de maná.



2 EL PECULIAR HUMOR de la serie de dibujos, no apto para los más pudorosos, empapará todo el juego, cuya estética será como la de televisión.

21 de noviembre ■ Ubisoft ■ Rol

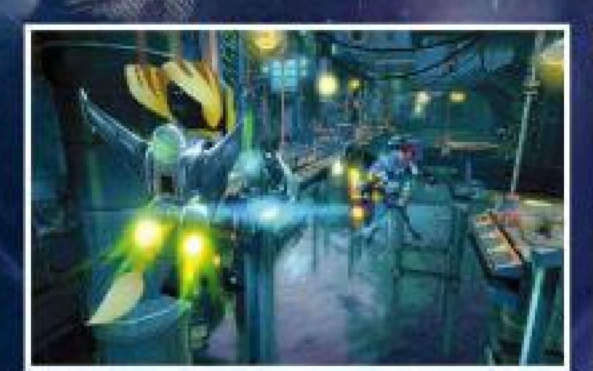
SOUTH PARK
LA VARA DE LA VERDAD

■ **LOS NIÑOS DE SOUTH PARK** han decidido iniciar un gran juego de rol en el pueblo, con hechizos y armas imaginarias. Sin embargo, pronto todo se volverá muy real. Ahí entrará en juego nuestro álter ego, un infante recién llegado al lugar, que deberá hacer amigos y ganarse la confianza de Cartman, Kyle, Stan y Kenny, los cuatro grandes protagonistas de la serie de dibujos animados, mientras les ayuda a recuperar la Vara de la Verdad, un misterioso objeto que ha sido sustraído.

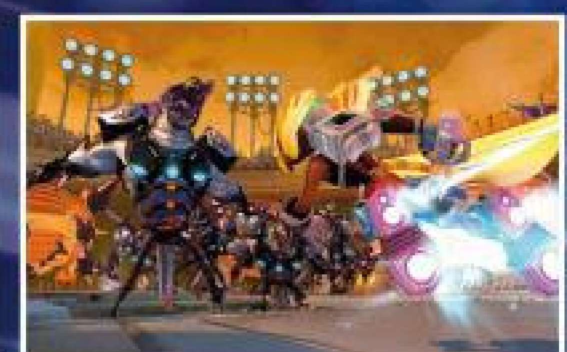
→ **TREY PARKER Y MATT STONE,** creadores de la serie, han participado en el juego, que ha sido desarrollado por Obsidian Entertainment, los responsables de *Fallout New Vegas*, lo cual es una garantía. Lo que no suena tan bien es que el juego lleva ya un par de años en proceso, pero se ha postergado varias veces debido a la bancarrota de THQ, que era la compañía que tenía los derechos inicialmente (Ubisoft los adquirió tras su cierre). El desarrollo será el de un RPG por turnos, en el que los protagonistas deberán dar jarabe de espada y magia a gnomos en calzoncillos, hippies y otras fuerzas demoníacas. Sabiendo eso, queda claro que el humor irreverente de la serie televisiva se mantendrá intacto. Así, las parodias (a Mickey Mouse, El Señor de los Anillos o las invasiones alienígenas) o las pedorretas serán una constante. De momento, está confirmada solo la fecha para PS3 y Xbox 360, pero no la de PC.

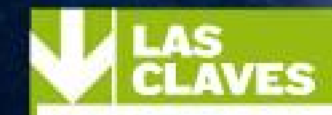
→ PRIMERA IMPRESIÓN

El juego ha acumulado numerosos retrasos, lo que puede pesarle. Aun así, los fans de la serie lo disfrutarán como si fuera un episodio más.



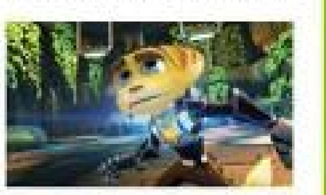








1 LA GRAVEDAD será un gran condicionante en todas las zonas de plataformas, pero Ratchet sabrá apañárselas para que el vacío no le derrote.



2 LA HISTORIA nos enfrentará a Neftin y Vendra Prog, después de que esta última logre escapar de una prisión espacial ante nuestros ojos.

13 de noviembre ■ Sony ■ Plataformas

RATCHET & CLANK NEXUS

■ **A LO LARGO DE LA VIDA DE PLAYSTATION 3,** ha habido pocos personajes más recurrentes que Ratchet y Clank. Este estrambótico dúo, creado por Insomniac Games, se ha hartado de pegar tiros y dar brincos en la consola de Sony. Las últimas entregas, subtituladas como *Q-Force* y Todos para Uno, estaban más enfocadas al multijugador, pero Nexus será una especie de vuelta a los orígenes

→ **EL JUEGO HARÁ LAS VECES DE EPÍLOGO** a la subsaga *Future*, de modo que el tándem protagonista deberá perseguir a los hermanos Neftin y Vendra Prog a través del espacio. Como siempre, la acción y las plataformas serán la piedra angular. Ratchet contará con todo tipo de armas, como pistolas, granadas o un artilugio que transformará a los enemigos en muñecos de nieve. Con eso, queda claro que el tono desenfadado seguirá a la orden del día. Un aspecto esencial del juego será la gestión de la gravedad, de varias formas. Por un lado, habrá zonas de gravedad cero que obligarán a echar mano de un gancho con el que adherirse a ciertas plataformas magnéticas. Por otro lado, contaremos con una pistola para generar rayos antigravitatorios entre dos puntos y, así, flotando, superar grandes abismos. Finalmente, habrá zonas donde podremos controlar a Clank, con una perspectiva en 2D y control sobre la gravedad.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No resultará novedoso dentro de lo explotada que está la saga, pero mantendrá la compostura. El aprovechamiento de la gravedad es interesante.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

NOVIEMBRE

1 — 22 / 29



PS3 - XBOX 360 - Wii U
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
La batalla entre asesinos y templarios llega al mundo de los piratas. Surca los mares, libra abordajes, caza tiburones y asalta fortalezas en un vibrante desarrollo.

5 — 22 / 29



PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC
CALL OF DUTY GHOSTS
El rey de la acción subjetiva regresa este año de la mano de Infinity Ward y una nueva "historia", que nos insertará en un grupo de élite conocido como los Ghosts.

7



FERIA
MADRID GAMES WEEK
Arranca la feria del videojuego de Madrid, donde podrás probar PS4 y Xbox One. ¡Nos vemos allí!

8



3DS
PROFESSOR LAYTON Y EL LEGADO DE LOS ASHALANTI
La portátil de Nintendo se prepara para recibir una nueva ración de puzzles.



15 — 22 / 29



PS3 - XBOX 360 - Wii U - 3DS - DS - VITA
LEGO MARVEL SUPER HEROES
La diversión y simpatía para 2 jugadores vuelve de la mano de LEGO y Marvel.

22



XBOX ONE
LANZAMIENTO XBOX ONE
La nueva generación de Microsoft ya está aquí, escoltada por más de 30 juegos físicos y digitales y un montón de nuevas funciones.

22



XBOX ONE
DEAD RISING 3
El holocausto zombi protagonizará uno de los pesos pesados del catálogo inicial de XO. ¡Nosotros no nos lo vamos a perder!

22

XBOX ONE
FORZA 5
Y si lo tuyo es la velocidad, la simulación de Forza promete alcanzar un nuevo nivel de realismo con esta quinta entrega...

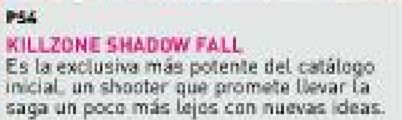
22 / 29



XBOX ONE - PS4
NBA 2K14
El mejor basket del planeta desembarca en la "next gen" con un despliegue técnico sin precedentes y mejoras jugables.

29





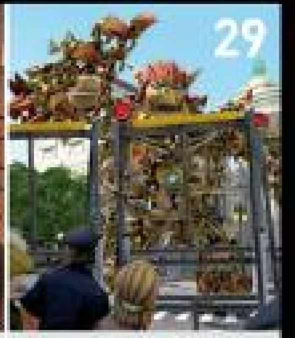
PS4
LANZAMIENTO PS4
Agotadas las reservas desde agosto, hacerse con la nueva consola de Sony el día de lanzamiento va a ser casi imposible...

29



PS4
KILLZONE SHADOW FALL
Es la exclusiva más potente del catálogo inicial, un shooter que promete llevar la saga un poco más lejos con nuevas ideas.

29



PS4
KNACK
Acción y simpatía se dan la mano en esta colorista aventura exclusiva de PS4.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Ryse	Xbox One	22 de noviembre
•Battlefield 4	Xbox One	22 de noviembre
•Zoo Tycoon	Xbox One	22 de noviembre
•FIFA14	Xbox One	22 de noviembre
•NBA 2K14	Xbox One	22 de noviembre
•Need for Speed Rivals	Xbox One	22 de noviembre
•Just Dance	Xbox One	22 de noviembre
•Madden NFL 25	Xbox One	22 de noviembre
•Killer Instinct	Xbox One	22 de noviembre
•Crimson Dragon	Xbox One	22 de noviembre
•Fighter Within	Xbox One	22 de noviembre
LocoCycle	Xbox One	22 de noviembre
Zoo Tycoon	Xbox One	22 de noviembre
Killer Instinct	Xbox One	22 de noviembre
Peggle 2	Xbox One	22 de noviembre
Young Justice: Legacy	Todas	22 de noviembre
Saint Seiya: Brave Soldiers	PS3	22 de noviembre
Knack	PS4	29 de noviembre
FIFA14	PS4	29 de noviembre
Need for Speed Rivals	PS4	29 de noviembre
NBA Live 2014	PS4	29 de noviembre
Battlefield 4	PS4	29 de noviembre
Resogun	PS4	29 de noviembre
Blacklight Retribution	PS4	29 de noviembre
Conrast	PS4	29 de noviembre
Counterspy	PS4	29 de noviembre
DC Universe Online	PS4	29 de noviembre
Doki Doki Universe	PS4	29 de noviembre
Flower	PS4	29 de noviembre
Hohokum	PS4	29 de noviembre
Minecraft	PS4	29 de noviembre
Planetside 2	PS4	29 de noviembre
Warframe	PS4	29 de noviembre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 122

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. Este mes, el Hombre de Acero llega en alta definición a nuestros hogares, escoltado por El Hobbit: Un Viaje Inesperado versión extendida, Expediente Warren y otras interesantes propuestas...

PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

Teléfonos móviles, accesorios para tablets, auriculares, pads... todo lo que tenga clavijas y botones, es susceptible de pasar por estas páginas.

PÁGINA 127

MUÑECOS, LIBROS, MÚSICA...

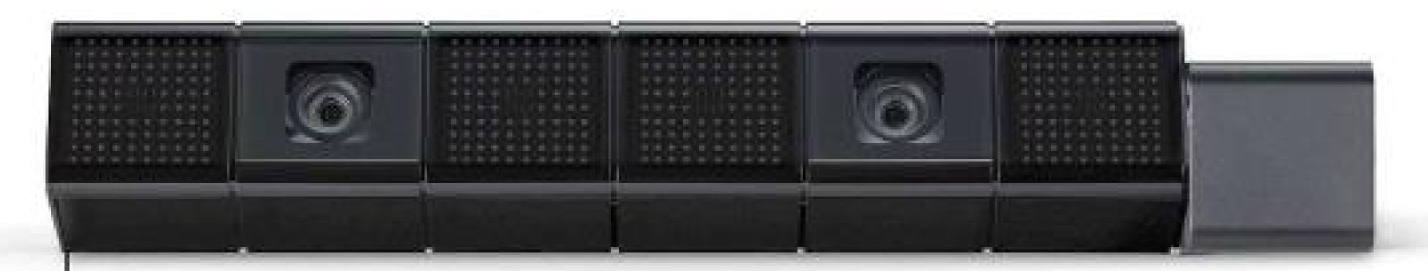
¿Que os parece esta figura de *Assassin's Creed IV: Black Flag*? Pues es solo una de las recomendaciones de este mes, junto una camiseta retro de SEGA... ¡y mucho más!

EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



El ojo de PS4

■ Nombre: **PS Camera** ■ Compañía: **PS4**
■ Consola: **Sony** ■ Precio: **49,99 €**

Aunque PlayStation 4 no venga de serie con un sensor como Xbox One, Sony sí ha desarrollado su propia cámara, que se vende por separado. Es una evolución de PlayStation Eye y no servirá únicamente para juegos de realidad aumentada. Posee un ángulo de visión de 85 grados, dos lentes capaces de grabar a 1280 por 800 píxeles a 60 fotogramas por segundo (cada una) y un conjunto de micrófonos de cuatro canales; también reconoce la ubicación y posición del Dual Shock 4 en las 3 dimensiones como PS Eye reconocía Move (mando que también reconoce esta nueva cámara). Además de para controlar juegos, está previsto que sirva para manejar el menú de PS4 con gestos y comandos de voz (no en el lanzamiento de la consola) y realizar videoconferencias.

es.playstation.com

VALORACIÓN: ★★★★





S.t.r.i.k.e. 3

■ Nombre: **S.t.r.i.k.e. 3** ■ Compañía: **Madcatz**
■ Consola: **PC** ■ Precio: **99,99 €**

Este nuevo teclado de MadCatz está fabricado con una membrana que ofrece una respuesta táctil de teclas mecánicas, sin necesidad de llegar a una presión profunda de la tecla, lo que se traduce además en pulsaciones más silenciosas. También incluye anti-ghosting de hasta 7 pulsaciones, 12 teclas para Macros, 3 modos con 36 acciones configurables, retroiluminación de modo personalizado, controles multimedia, bloqueo de tecla de Windows, reposabrazos extraíble y herramienta de programación drag and drop de perfiles.

www.madcatz.com

VALORACIÓN: ★★★★

Carga y pliega

■ Nombre: **A1 Charging Station** ■ Compañía: **Giotek**
■ Consola: **PS3** ■ Precio: **14,95 €**

Tener los cables por ahí cuando el mando inalámbrico se descarga resulta engorroso. Para acabar con ellos, esta base apuesta por un diseño plegable que permite que la pongamos en la estantería, junto con los juegos, como si fuera un estuche más. Cuando se abre, despliega dos salidas miniUSB en las que se pueden enchufar los mandos. Resulta interesante si tenéis la disciplina de poner a cargar los mandos por la noche, pero si os suele pillar el toro cuando vais a jugar y es entonces cuando enchufáis el cable, no os resultará nada útil.

www.gioteck.com

VALORACIÓN: ★★☆☆





El titán de LG

■ Nombre: **G2** ■ Compañía: **LG**
■ Plataforma: **Android** ■ Precio: **599 €**

Tras el notable Optimus G, LG se ha sacado de la manga uno de los mejores smartphones del mercado. Con un procesador quad-core Qualcomm Snapdragon 800 a 2.26 Ghz, GPU Adreno 330 y 2GB de RAM, el G2 mueve Android, aplicaciones y juegos a toda velocidad en una increíble pantalla de 5,2 pulgadas Full HD. La cámara de 13 mpx con estabilizador óptico, sonido Dolby Mobile y la peculiar ubicación de sus botones -en la parte trasera de la carcasa- también son factores a tener en cuenta. Además, su diseño es sólido y atractivo, sin olvidar su gran batería de 3.000 mAh, que da para más de un día.

www.lg.com/es

VALORACIÓN: ★★★★

El sonido más compacto

■ Nombre: **DHT-T100** ■ Compañía: **Denon**
■ Consola: **Todas** ■ Precio: **345 €**

De un tiempo a esta parte, las barras de sonido se han erigido como una forma muy popular de potenciar el sonido en una habitación. No tienen el efecto de un 5.1, pero evitan una instalación engorrosa e impulsan la potencia del sonido de la tele. Esta está formada por un componente y prescinde de subwoofer a cambio de 2 salidas en la parte posterior para potenciar los graves. También incluye bluetooth para reproducir sonido desde dispositivos como móviles. Cuenta con tecnología Dolby Digital y Virtual Surround Sound y está pensada para servir de base al televisor; es compatible con pantallas de hasta 50 pulgadas y soporta hasta 27 Kg de peso.

www.denon.eu

VALORACIÓN: ★★★☆





Disfruta del mejor sonido sin cables

■ Nombre: **Energy Wireless BT7 NFC**
■ Compañía: **Energy Sistem** ■ Precio: **69,90 €**

Los cascos inalámbricos están de moda. Estos combinan un sonido limpio, gracias a su tecnología apt-X, con la comodidad del protocolo NFC, que permite conectarlos por Bluetooth a cualquier tablet o smartphone con un solo toque y sin códigos. Tienen también micrófono con cancelación de ruido para recibir o hacer llamadas, y una batería con más de 12 horas de duración y carga por USB. Hay dos modelos, blanco y negro.

www.grupoenergy.com

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

PROTECTOR Y TECLADO, TODO EN UNO

Convierte tu iPad en un portátil

■ Nombre: **Keyboard Folio** ■ Compañía: **Logitech**
■ Plataforma: **iPad** ■ Precio: **105 €**

Las tabletas, a pesar de lo versátiles que son, tienen serios problemas para realizar algunas funciones, como por ejemplo redactar un texto o escribir un email. Los teclados táctiles son más lentos e imprecisos que un teclado convencional y, por eso, cada vez aparecen más opciones para remediarlo. Esta en concreto nos ha gustado mucho, ya que hace las veces de smartcover, protector para la parte posterior del iPad y, a la vez, teclado completo QWERTY. Todo, sin aumentar una barbaridad el tamaño de la tableta (existe una versión ultrathin aún más delgada).
Es bluetooth, con una batería que tras una carga completa puede durar unos 6 meses (con un uso diario de 2 horas).

www.logitech.com/es-es/

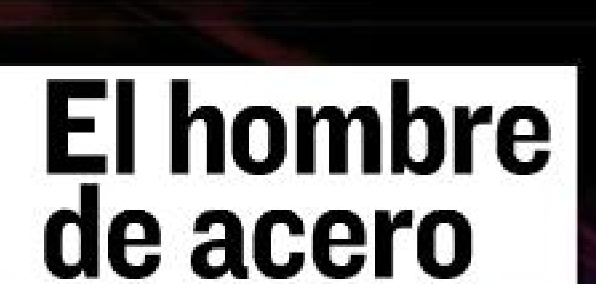
VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

El hombre de acero





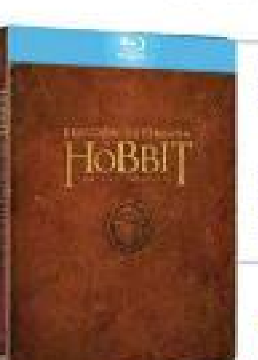
- Género **Acción**
- Protagonistas **Henry Cavill, Russell Crowe, Amy Adams, Kevin Costner, Diane Lane y Michael Shannon**
- Director **Zack Snyder**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También Blu-Ray 3D **35,90 €**

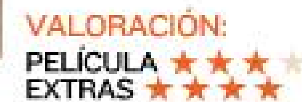
ARGUMENTO: Justo antes de la destrucción de Krypton, Jor-El envía a su hijo a la Tierra junto con el legado de su moribundo planeta. Será criado en el seno de una familia de Kansas hasta que sea llamado a proteger a la humanidad del general Zod, el hombre que desafió a su propio padre y cuyas ansias de destrucción y venganza parecen no tener límites. Acompañado por sus esbirros consigue liberarse de la zona fantasma en la que estaba recluido para lanzarse a una lucha sin cuartel contra Clark Kent.

EXTRAS BLU RAY: Creando la película con Zack Snyder, Henry Cavill, Amy Adams y Diane Lane. Clip que explora los personajes de la mitología de Superman y cómo ha evolucionado. Visita a la sociedad de Krypton, su tecnología, armas y naves.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

El hobbit: un viaje inesperado





- Género **Aventuras, fantasía**
- Protagonistas **Ian McKellen, Martin Freeman y Richard Armitage**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- También Blu-Ray 3D: **35,90 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Trece enanos, un mago y un hobbit llamado Bilbo Bolsón unen sus fuerzas en una empresa colosal. En esta primera entrega, el mediano tendrá que abandonar la seguridad de su agujero-hobbit para ayudar a Thorin escudo de roble y sus compañeros a recuperar su perdido reino, Erebor, de las garras del dragón Smaug.

EXTRAS BLU RAY: Los apéndices, una historia en varias entregas, y en orden cronológico, del rodaje de El Hobbit: Un viaje inesperado.

Star Trek: en la oscuridad



- Género **Ciencia-ficción y aventuras**
- Protagonistas **Benedict Cumberbatch, Chris Pine, Zoe Saldana y Zachary Quinto**
- Director **J. J. Abrams**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También Blu-Ray 3D **29,95 €**

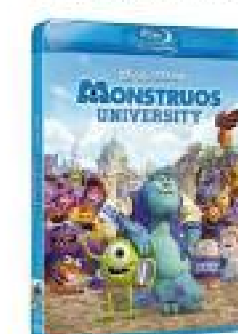
ARGUMENTO: Cuando la tripulación de la nave Enterprise regresa a la Tierra, encuentra una fuerza imparable que desafía a la Flota Estelar desde dentro detonando uno de sus archivos. El capitán Kirk liderará una cacería en una zona peligrosa que podría desatar una guerra con los klingon para capturar a un solo hombre, convertido en un arma de destrucción masiva. Cada uno de los integrantes de la tripulación se verá obligado a desempeñar su papel de la mejor manera posible para conseguir detener a semejante amenaza.

EXTRAS BLU RAY: Vídeo detrás de las cámaras y concept art de la película. Clip donde se explica cómo se recreó el planeta rojo de Nibiru y su tribu nativa y preparación de los actores Zachary Quinto y Benedict Cumberbatch.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★

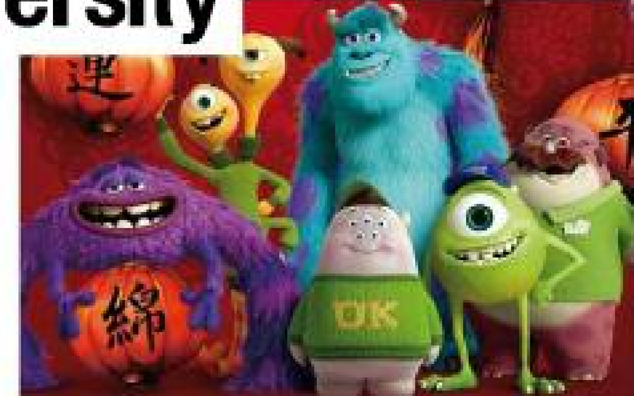


Monstruos University



- Género **Animación**
- Protagonistas **Andrés Bustamante y Víctor Trujillo**
- Director **Dan Scanlon**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **32,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Wazowski lleva soñando desde niño con ir a la universidad, mientras que Sullivan confía en su talento como asustador heredado de su padre. Cuando se conocen cursando sus estudios comienzan a competir hasta que se dan cuenta de que colaborando pueden llegar más lejos.

EXTRAS BLU RAY: Cortometraje "The Blue Umbrella" y comentarios sobre la película.

Expediente Warren: The Conjuring



- Género **Terror**
- Protagonistas **Vera Farmiga, Joey King y Patrick Wilson**
- Director **James Wan**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en DVD: **17,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Se basa en la historia real de la familia Perron y sus encuentros sobrenaturales en su casa de Rhode Island. Ed y Lorraine Warren, investigadores de renombre en el mundo de los fenómenos paranormales, son llamados por los Perron.

EXTRAS: Clip "Una vida en la Demonología": viaje al mundo de Lorraine Warren, experta en demonología y sucesos paranormales y clip "Cara a cara con el terror".

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Cine de terror: mira bien bajo la cama

La proximidad de **Halloween** nos hace tener la vista puesta en el cine de terror que está por llegar y que nos pondrá de punta los pelillos de la nuca.

Tras recalar en el **Festival de Cine de Sitges** os traigo varias propuestas para todo tipo de públicos.

Los fans de los seres fantásticos clásicos tendréis oportunidad de sumergiros en el universo de los vampiros gracias a **Byzantium**, una curiosa apuesta de Neil Jordan para la que ha contado con Saoirse Ronan y Gemma Arterton y en **Only Lovers Left Alive**, de Jim Jarmush con Tilda Swinton y Tom Hiddelston.

Si lo que os va son los zombis, apuntad: tenéis **Open Grave**, de Gonzalo López-Gallego, una cinta protagonizada por Sharlto Copley que parte de una premisa de lo más sugerente: un hombre despierta en una fosa común, no recuerda nada, ¿cómo ha llegado allí? Y también podéis ver **Retornados**, de Manuel Carballo, una cinta en la que hay una "cura temporal" para los infectados.

Para públicos más exigentes que buscan escenas fuertes y extremas es muy recomendable **The Green Inferno**, una cinta que aborda el canibalismo desde una perspectiva muy realista y que hará las delicias de los fans de cintas como Holocausto caníbal.

Sobrevolando la temática de las sectas religiosas: **The Sacrament**, de Ti West, la encargada de clausurar el festival.

Los nostálgicos podréis ver en salas comerciales en el mes de diciembre **Carrie**, el remake de la adaptación de la novela de Stephen King protagonizado por Julianne Moore y Cloë Grace Moretz.



« LA PROXIMIDAD DE HALLOWEEN NOS HACE TENER LA VISTA PUESTA EN EL CINE DE TERROR QUE ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR »

Y, claro está, para pasar miedo, nadie mejor que James Wan, que con su cinta **Insidious Chapter 2** promete hacernos mirar bajo la cama más de dos veces antes de irnos a dormir.

Ojo que, con mucho retraso pero ¡al fin!, se estrena en España **La cabaña en el bosque** en la que podremos ver a Chris Hemsworth en un registro diferente.

Estreno



Thor: El Mundo Oscuro

■ Productora **Marvel Studios** ■ Estreno **31 de octubre**

Alan Taylor toma el relevo de Kenneth Branagh para dirigir la nueva entrega de las aventuras de Thor (Chris Hemsworth) en la que tendrá que hacer frente a un enemigo al que ni el mismo Odín (Anthony Hopkins) puede controlar. Hablamos del temible Malekith (Chris Eccleston). Con la intención de sumir a la Tierra y a los Nueve Reinos en la oscuridad, Malekith convocará a los elfos oscuros de Svartalfheim. El superhéroe y miembro de Los Vengadores tendrá que forjar una compleja alianza con su hermano Loki (Tom Hiddelston), que se encuentra encerrado tras el caos desatado en la ciudad de Nueva York y contará también con la ayuda de Jane Foster (Natalie Portman).

Taquilla

Datos del 7 al 13 de octubre en España

1	Gravity	1.442.644 €
2	El mayordomo	1.044.596 €
3	Zipi y Zape y el club de...	969.498 €
4	Prisioneros	610.325 €
5	Las brujas de Zugarramurdi	562.534 €
6	Runner Runner	383.402 €
7	2 Guns	277.418 €
8	La gran familia española	236.007 €
9	R. I. P. D.	155.529 €
10	Percy Jackson y el mar de...	106.856 €

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

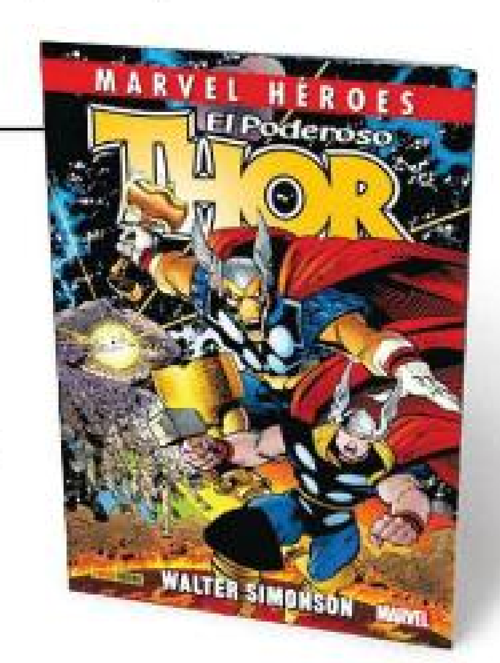
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Doctor Sueño

Hace solo un par de meses os recomendamos otro libro de Stephen King, pero el rey del terror es prolífico y nos deja ahora la secuela de El Resplandor, su libro más famoso (con permiso de Carrie). ¿Recordáis al chavalín que recorría en su triciclo los pasillos del Hotel Overlook? Danny Torrance ya es un hombretón, y conserva su don, ese Resplandor. El nombre del libro responde al apodo que recibe Danny en el asilo de ancianos en el que trabaja, donde ayuda a los vejetes a morir en paz. Su existencia se ve turbada al contactar con otras personas que comparten su don, y con los que se aliará para salvar a una niña.

Publicado por: www.espop.es
Precio: 24,90 €



El Poderoso Thor de Walter Simonson

Panini Comics reedita en un colosal tomo de 616 páginas (al que sucederá a finales de noviembre un segundo tomo) la mejor etapa de Thor jamás realizada, cuando el Dios del Trueno cayó en las manos del mítico Walter Simonson. Coloreada para la ocasión por Steve Oliff (el responsable del color de la edición occidental de Akira) a partir de las planchas originales de Simonson, esta edición es un tesoro para coleccionistas y una compra esencial para todos aquellos que desconocen aún quien es Bill Rayos Beta.

Publicado por: www.paninicomics.es
Precio: 39,95 €



Rockman X Sound Box 20th Anniversary

Aunque parezca increíble, ya han pasado 20 años desde que Capcom hiciera debutar al robotín azul en Super Nintendo. A través de 12 discos compactos, Sony Music Entertainment recupera la banda sonora del sensacional "reboot" de Mega Man (más conocido como Rockman en su japón natal). La colección recoge la música original de las ocho entregas de *Mega Man X*, *Command Mission*, *Xtreme*, *Xtreme 2* y *Maverick Hunter X*, además de incorporar la música de la versión PSone de *X3* y el álbum de jazz de *Rockman X*, inédito fuera de Japón. En total, más de 450 pistas de música para disfrutar, envueltos en un halo de nostalgia... al menos para los muy fans de la creación de Capcom.

Publicado por: Sony Music Entertainment
Precio: 89,83 €

The Legend of Zelda Box Set

Todavía no nos hemos repuesto de la edición en España de Hyrule Historia, cuando una nueva amenaza para nuestro bolsillo se aproxima desde EE.UU. "The Legend of Zelda Box Set" reúne las 6 guías oficiales de *Phantom Hourglass*, *Twilight Princess*, *Spirit Tracks*, *Ocarina of Time*, *Skyward Sword* y *Wind Waker*. Todas ellas en inglés. Pero su lujosa edición, con volúmenes encuadernados en diferentes colores y un espectacular cofre y certificado de autenticidad firmado por Aonuma, hará que cualquier fan de Zelda desempolve los vídeos de Muzzy.

Más información en: www.amazon.co.uk
Precio: 150 €



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





De la pantalla de la tablet a la mesa del salón...y viceversa

A *Skylanders* siguen lloviéndole los competidores. A *Disney Infinity* hay que sumarle ahora los telepods de Hasbro y Rovio, que llevarán la acción de *Angry Birds Star Wars II* mas allá de la popular app. A través de sets y figuras, y mediante la tecnología de códigos QR, podremos transportar nuestros muñecos de *Angry Birds Star Wars* al propio juego, desbloqueando ataques y personajes exclusivos. Para ello, solo bastará con situar el telepod sobre la lente de la cámara frontal de la tablet y el móvil, y se obrará "la magia". Para coleccionistas y fans de "Star Wars de todas las edades".

Más información en: www.hasbro.es
Precio: 31,50 € (set Death Star), 17, 20€ (pack de construcción), 13 € (cada figura).



Para mitómanos terminales de SEGA, y buena gente en general.

Inspirado en uno de los viejos y más queridos lemas de la venerable SEGA, esta camiseta 100% algodón es toda una declaración de intenciones para los fans del retro. De hecho, la propia Sega utilizó este el término AGES para bautizar sus conversiones de clásicos recreativos a Saturn y PlayStation 2. Disponible en cinco colores distintos (blanco, envejecido, rosa, azul y amarillo) y cinco tallas (S, M, L, XL y 2XL), ya no tienes excusa para salir a la calle y gritar a los cuatro vientos tu amor y fidelidad hacia los creadores de *OutRun*, *Sonic* y *Golden Axe*.

Más información en: www.cafepress.es
Precio: 23 €



McFarlane regresa de entre los muertos y se unos piratas...

Todd McFarlane vuelve con una serie de muñecos inspirados en *Assassin's Creed IV*. Esta primera incluye al héroe del juego, Edward Kenway, y otros personajes. Con 15 cm de altura, accesorios y 25 puntos de articulación, cada figura desbloquea extras en *ACIV*.

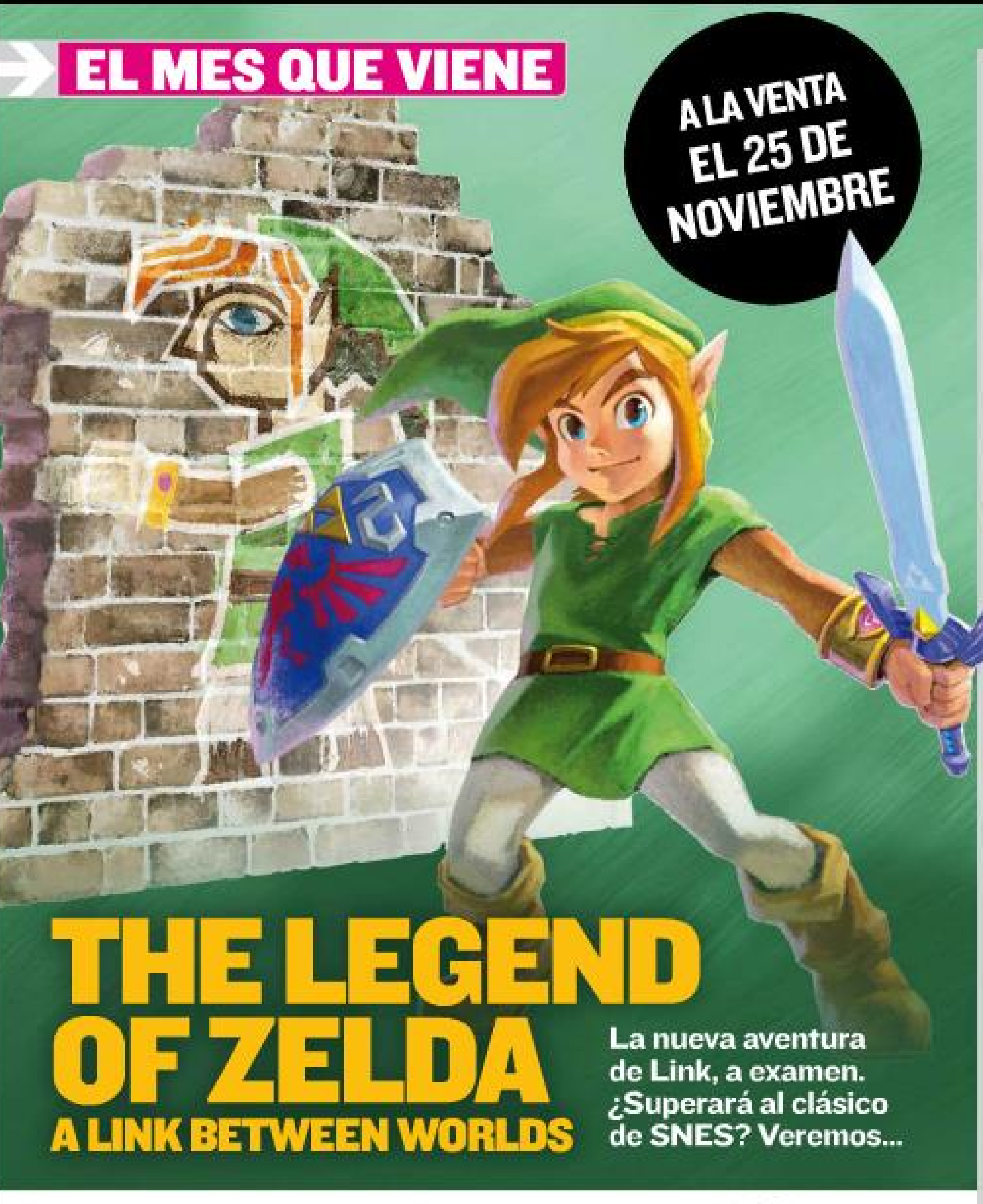
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 25,65 €

Lleva la guerra entre zombies y planta a un nuevo nivel

Si creíais que el Risk de *Metal Gear* era lo más, esperad a ver el de *Plants vs. Zombies*. El juego de mesa se fusiona con el Tower Defence de Popcap en 3 modos de juego para 2 jugadores. Su tablero reversible permite jugar por un lado a los modos Total Domination y Mission Objetive, mientras que la otra cara recrea el jardín del juego original, sobre el que desplegar un duelo al estilo Tower Defense. La caja incluye multitud de figuras (40 lanzaguisantes, 40 zombies, 10 tripitidoras...).

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 23 €





A LA VENTA EL 25 DE NOVIEMBRE

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

La nueva aventura de Link, a examen. ¿Superará al clásico de SNES? Veremos...



Suplemento especial
LAS NUEVAS CONSOLAS

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadie, Rafael Aznar, Roberto Gonskopf, Juan Carlos Ramírez, Gustavo Acero, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid
Tlf: 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf: 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf: 902 73 42 63
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS
EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
SI TE GUSTAN LOS JUEGOS GRANDES TE GUSTARÁN
94/100
92/100
93/100
93/100
92/100
94/100
Puntuaciones revista Hobby Consolas
YA PUEDES RESERVAR EL JUEGO O LA EDICIÓN LIMITADA DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS XL
Y LLEVARTE GRATIS UN ESTUCHE PARA JUEGOS CON EL SONIDO ORIGINAL DE LOS COFRES DE LA SAGA
DISPONIBLE EN: BLADE CENTER
CANALOCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC
GAME · GAMESHOP · GAMESTOP
MEDIAMARKT · TODOVIDEOJUEGOS
XTRALIFE.ES · ZONAVIDEOJUEGO.COM
A LA VENTA 22 NOVIEMBRE
EDICIÓN LIMITADA NINTENDO 3DS XL + CÓDIGO NINTENDO ESHOP PARA DESCARGAR EL JUEGO
La de pantallas más grandes
Juego 3D opcional
La más asequible
Reproduce el juego en 2D
Todo sobre
XBOX ONE
Una nueva generación de entretenimiento

UNA NUEVA GENERACIÓN DE ENTRETENIMIENTO

Qué es XBOX ONE

Microsoft ha diseñado la consola del futuro para que se convierta en el centro de diversión del salón



SEGUNDA MANO Y OFFLINE
Tras escuchar a los usuarios, Microsoft ha cambiado algunas de sus políticas para Xbox One. Así, la consola permitirá el uso de juegos de segunda mano sin restricciones y no será obligatorio conectarla a Internet.

ESPECIFICACIONES TECNICAS *

- **CPU** 8 núcleos
- **Velocidad** CPU: 1.7 GHz por núcleo
- **Velocidad GPU** 853 mhz
- **Memoria** 8GB
- **Disco duro** 500 GB
- **Lector** Blu-Ray
- **Conectores** Puerto HDMI in y out, USB 3.0, WiFi Direct
- Arquitectura nativa de 64 bit
- **PVPR** 499,99 euros

* Las especificaciones técnicas pueden variar, dado que la consola se encuentra en estado de desarrollo.

Xbox One es la nueva consola de Microsoft, un completo y superpotente sistema de entretenimiento que promete convertirse en el centro de nuestro salón y llevar nuestros momentos de ocio a una nueva dimensión. La tercera consola de la compañía de Redmond tendrá dos piedras angulares: nos ofrecerá el mejor catálogo de juegos y también nos permitirá acceder al mejor modo multijugador. Además, gracias a sus posibilidades audiovisuales y elegante diseño, se convertirá en un elemento más de nuestra sala de estar. Gracias a la conexión HDMI in, se podrá conectar a cualquier receptor de televisión por satélite o por cable.

Xbox One abrazará el futuro gracias a una tecnología que promete ser el gran estandarte de la próxima década. La consola cuenta con una tecnología exclusiva que fusiona un sistema operativo para juegos con un potente sistema operativo de Windows. Combinadas, su CPU de ocho núcleos, su GPU de 853mhz de velocidad y su memoria interna eSRAM la convierten en un superordenador de potencia desmesurada.
Gracias a esa tecnología futurista, la consola se pondrá en funcionamiento con un simple comando de voz. Del mismo modo, mediante gestos y comandos de voz se podrá cambiar instantáneamente entre juegos, películas, música o Internet. Por ejemplo, mientras se procesa una partida multijugador, se podrá acudir al navegador online o ver un vídeo, sin que ninguna de estas actividades se detenga.

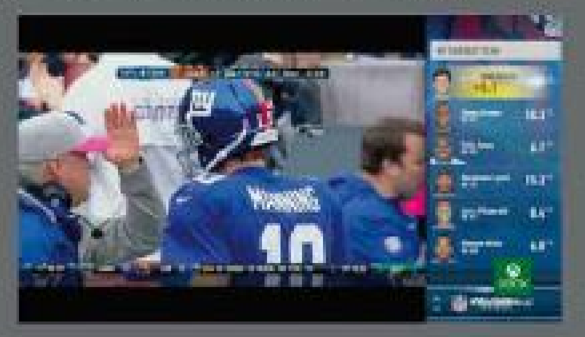
Tras escuchar las sugerencias de los usuarios, Microsoft ha modificado algunas de las políticas de Xbox One, para adaptarla a sus preferencias. Por eso, se podrán usar juegos de segunda mano sin ninguna restricción. Tampoco hará falta una conexión obligatoria a Internet: bastará con conectarla una única vez, al adquirirla, para activar las credenciales. España será uno de los 13 países en todo el mundo que tendrán el privilegio de formar parte del lanzamiento global de la consola el próximo 22 de noviembre, a diferencia de otras regiones, que tendrán que esperar hasta 2014.

UN TODOTERRENO DE LOS JUEGOS NEXT GEN



DOS COSAS AL MISMO TIEMPO

XBOX ONE es un hardware multitarea. Puede hacer cualquier acción en segundo plano, por lo que no hay que esperar a que se instalen las actualizaciones ni a que se descarguen los juegos para empezar a hacer uso de ellos.



LA PANTALLA SE MULTIPLICA

LA MULTIPANTALLA permite dividir la imagen de la televisión en varias partes. Por ejemplo, a la hora de ver deporte, se podrá dedicar una parte de la pantalla a una aplicación donde se recojan las estadísticas de un partido.



EXPERIENCIA PERSONALIZADA

EL RECONOCIMIENTO VISUAL de Kinect servirá para personalizar el interfaz y la oferta de contenidos. Reconocerá quién está ante la pantalla y se irá quedando con sus gustos (deportes, juegos, cine) para adaptar los menús a sus preferencias.



EN CONTACTO PERMANENTE

SKYPE será una de las aplicaciones estrella. Se podrán realizar videoconferencias con una gran calidad de imagen. Además, la multipantalla permitirá hablar con los amigos y disfrutar de una película al mismo tiempo.

PERFECCIONANDO LO QUE YA ERA SOBRESALIENTE

El control de siempre, como nunca

Aprovechando la herencia de Xbox 360, los periféricos de Xbox One serán versiones revisadas y con la tecnología más puntera de todo el sector de los videojuegos

EL MANDO DEFINITIVO

El mando de Xbox One toma como base el diseño del de Xbox 360. Sin embargo, resulta más preciso, cómodo y envolvente, gracias a la inclusión de más de 40 innovaciones tecnológicas.

Está vinculado con Kinect, que es capaz de detectar quién está jugando con él, para realizarle un seguimiento. Así, por ejemplo, al jugar a pantalla partida sabrá dónde está colocado cada jugador y distribuirá las porciones de pantalla en base a ello.



JOYSTICKS CON AGARRE. Los dos círculos de control principales cuentan con una nueva textura, hecha de un material que favorece el agarre y la precisión, hasta el punto de requerir un 25% menos de fuerza para desplazarlos de manera efectiva.

SIN "BULTOS". El hueco de la batería está incrustado en el interior del mando, de modo que la parte trasera queda más despejada para acomodar las manos con mayor comodidad.

GATILLOS DE IMPULSO. Los gatillos cuentan con motores de vibración independientes, que ofrecen resistencia para que el jugador sienta impactos, choques, disparos o derrapes en sus dedos.

CRUCETA REDISEÑADA. Muchos jugadores siguen haciendo uso de la cruceta digital. Por eso, aquélla de ocho direcciones de Xbox 360 deja paso a ésta de cuatro, que responde a la perfección a la hora de ejecutar movimientos tanto direccionales como circulares, en juegos como los de lucha.

BOTONES CLÁSICOS. Dentro de los mandos que apuestan por letras para identificar sus botones, los de Xbox siempre se han caracterizado por ser los más intuitivos, por lo que se mantiene la distribución.

KINECT 2.0, TECNOLOGÍA PUNTA

El sensor de movimiento es una revisión del de Xbox 360. La detección de movimientos resulta más precisa que nunca, con una cámara capaz de procesar 2 gigas de datos por segundo, con un tiempo de respuesta de solo 13 milmillonésimas de segundo.

Kinect viene de serie (otras compañías obligan a comprar su sensor de movimiento por separado), ya que está pensado para aprovechar al 100% las capacidades de la consola. Su uso es recomendable, ya que forma parte de la experiencia, pero se puede deshabilitar.



CÁMARA DE ALTA DEFINICIÓN. Kinect cuenta con una cámara que capta imagen de vídeo con una resolución de 1080p y a 30 fps, lo que la hace ideal para hacer videollamadas a través de Skype. También cuenta con una cámara de infrarrojos que permite la visión nocturna. Para rematar, cuenta con un campo de visión un 60% mayor que el periférico de Xbox 360.

CAPTACIÓN DE VOZ. El periférico dispone de 4 micrófonos colocados en paralelo. Gracias a su tecnología, pueden aislar el ruido ambiental y saber a quién se debe escuchar, incluso aunque haya más gente en la habitación. Kinect 2.0 sirve tanto para mantener charlas de voz como para desplazarse por los menús de la consola, activar funciones en juegos, etc.

CAPTURA DE MOVIMIENTO. Kinect es capaz de captar hasta el gesto más imperceptible de los dedos o los brazos, tanto si la persona está de pie como sentada. Eso abre un nuevo mundo de posibilidades para disfrutar de juegos y aplicaciones.

Buena parte del éxito de Xbox 360 se ha debido a sus excelentes herramientas de control, coronadas por el mando más cómodo y ergonómico de la historia. De cara a elaborar los periféricos de Xbox One, Microsoft tenía claro que la base debía ser la existente, pero mejorada. Por eso, el mando de la nueva consola será una revisión del de Xbox 360, pero con 40 innovaciones técnicas.

Kinect será el otro caballo de batalla de Xbox One. Se ha diseñado junto con la consola partiendo desde cero, para que ambos estén engarzados en todo momento. Así, infinidad de juegos harán uso de su tecnología, que se incluirá de serie junto con la consola, al contrario de lo que sucede con los sensores de movimiento y las cámaras de vídeo de otras consolas del mercado.

AURICULARES DE CALIDAD

Xbox One permite el chat de voz mediante los micrófonos de Kinect. Sin embargo, si alguien necesita jugar en voz baja para no molestar a los que haya a su alrededor, puede recurrir a un "headset" similar al de Xbox 360, con un diseño muy ligero, cómodo y ajustable, pero con una línea más elegante y acorde al de la consola.

Los auriculares no necesitan pilas, ya que se alimentan de la batería del mando a través de un fino cable. El "headset" se incluirá en todos los packs de la consola.

MICRÓFONO. El soporte para hablar es flexible y unidireccional, para que la captura de sonido sea nítida. Gracias a su tecnología digital de banda ancha, el sonido puede llegar a ser más limpio incluso que el de un teléfono móvil. Si solo se quiere escuchar, pero no hablar, basta con girar el soporte hacia arriba.

PESO LIGERO. Los auriculares solo pesan 44 gramos, lo que, junto a su comodidad, los hace ideales para sesiones de juego largas. Además, gracias a su diseño, se pueden reajustar para colocarse el auricular en la oreja que se prefiera.



REGULADOR A MANO. El interruptor que conecta los auriculares al mando también lleva adosado el soporte para ajustar el volumen o silenciarlo temporalmente. Al estar colocado en la base del mando, permite hacer ajustes sin apartar las manos.

KIT DE CARGA Y JUEGA

Será el complemento perfecto para el mando de Xbox One, porque evitará tener que estar pendiente del uso de pilas perecederas. También se venderá un pack que incluirá ambos.

Para disfrutar de Xbox One, lo mejor será disponer de este complemento de batería y cable, ya que supondrá un ahorro enorme en pilas. Además, siempre que la batería esté cargada, permitirá jugar desde cualquier posición, gracias a la naturaleza inalámbrica del mando de control.

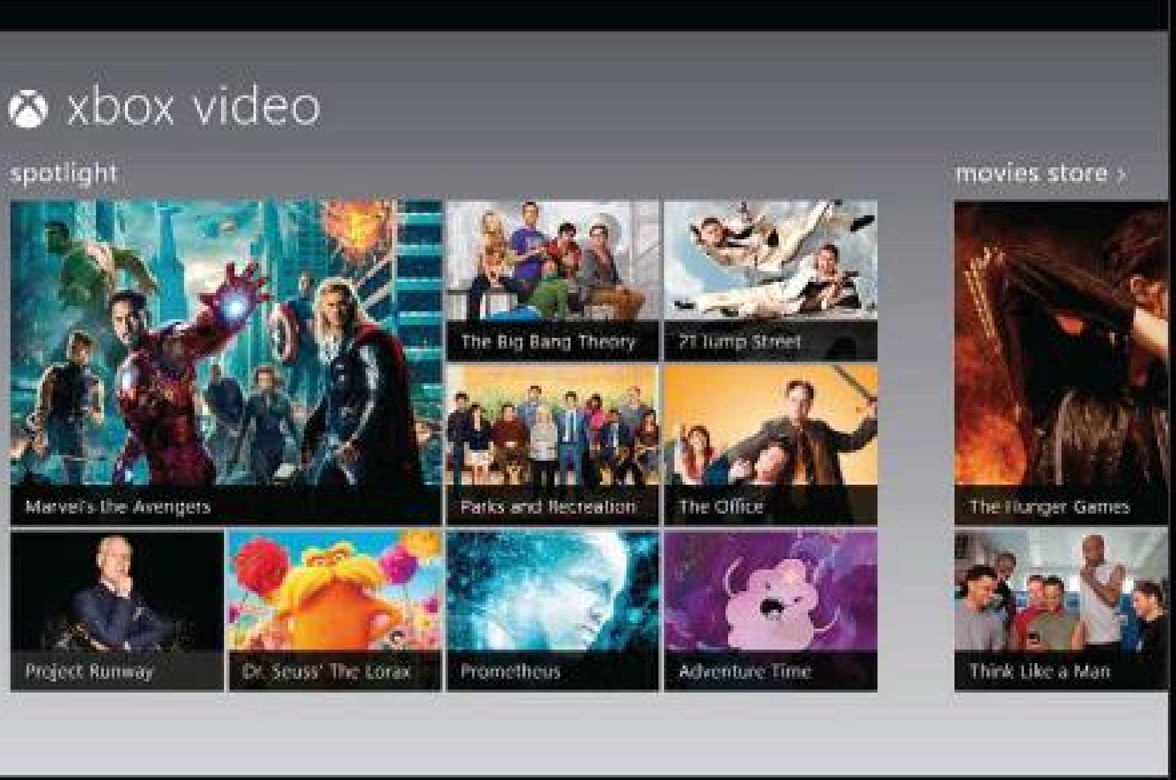
SUSTITUTIVO DE LAS PILAS. Para ahorrarse el tener que utilizar pilas, el mando de Xbox One será compatible con la batería que se incluirá en los packs de "Carga y Juega". Se trata de una batería de larga duración que se recarga en algo menos de cuatro horas.



CABLE MICRO USB. El mando cuenta con una cavidad para conectarle un cable micro USB y vincularlo a la consola, para jugar aunque no se tengan pilas o la batería esté descargada en ese preciso instante.

xbox music
now playing
xbox music store ›
Mumford And Sons
The Killers
Green Day
PSY
Muse
Mika





CUANDO EL JUEGO EN RED ES SOLO EL PRINCIPIO



XBOX LIVE

La mejor plataforma virtual jamás vista en consolas se renovará para seguir ofreciendo la experiencia de ocio interactivo más completa.

Desde el momento en que Microsoft decidió adentrarse en la producción de consolas de videojuegos, la plataforma Xbox Live ha sido su mayor estandarte. Fue concebida como un lugar de encuentro entre todos los usuarios para poder relacionarse, compartir partidas y charlar, y el éxito que ha conseguido ha sido indiscutible: su comunidad se ha ido haciendo cada vez más grande a lo largo de la última década. Hoy en día, casi todos los títulos incluyen opciones para enfrentarse o cooperar con otros usuarios, y no hay mejor servicio que el de Xbox Live para sacarle todo el partido al juego online.

La plataforma también se nutre de otros servicios online, que convierten a tu consola en un verdadero centro multimedia. Existen aplicaciones específicas para servicios de streaming de películas, programas de TV o retransmisiones deportivas.

La oferta de contenidos multimedia también pasa por Xbox Music, el servicio de música de Microsoft con el que puedes acceder a una gigantesca librería de discos, para que las reproduzcas en Xbox One, Xbox 360, tablets, móviles...

Y Xbox Live permite mucho más: navegar por Internet, realizar videoconferencias por medio de Skype... Muchos de estos servicios ganarán importantes mejoras gracias a la potencia de Xbox One, como usar dos de estos servicios a la vez (ver una película mientras hablamos con amigos o poner música de Xbox Music mientras jugamos). Quienes ya sean miembros de Xbox Live podrán usar su cuenta también en la nueva consola. Se puede ser miembro de Xbox Live de forma gratuita, pero es preferible activar la suscripción Gold para disfrutar de todos los contenidos.

SUSCRIPCIONES A XBOX LIVE

Existen dos tipos de suscripciones a Xbox Live, el servicio online de Microsoft. Cada una tiene un rango de servicios distinto:

FREE es la suscripción gratuita. Con ella, puedes acceder a los servicios básicos de Xbox Live, como demos y actualizaciones gratuitas de juegos o acceso al bazar digital de juegos, películas y entretenimiento.

GOLD es el servicio Premium, con muchas más funciones y una cuota de suscripción renovable por un mes, un trimestre o un año. Incluye estos servicios:

- ✓ Acceso a la mejor experiencia de juego online.
- ✓ Chat cruzado entre usuarios (que pueden estar en distintos juegos) y videoconferencias en HD con Skype.
- ✓ Acceso a descuentos exclusivos en juegos todas las semanas y acceso anticipado a demos.
- ✓ Acceso a servicios como Xbox Music y las mejores aplicaciones de entretenimiento.
- ✓ Dos juegos gratis al mes (en Xbox 360).
- ✓ Opción de participar en Xbox Live Rewards.

XBOX LIVE
3 MESES ABONAMENTO SUSCRIPCIÓN XBOX LIVE GOLD

XBOX LIVE
12 MESES ABONAMENTO SUSCRIPCIÓN XBOX LIVE GOLD

El mejor servicio online subirá de nivel



1 PARTIDAS ONLINE

Xbox One continuará ofreciendo las partidas online más fluidas, mejoradas gracias a Smart Match, un revolucionario sistema de búsqueda que emparejará a los usuarios según su destreza, su idioma, su edad, su reputación o su estilo de juego.

2 300.000 SERVIDORES

Xbox Live contará con 300.000 servidores dedicados para que las partidas vayan SIEMPRE fluidas. Además, mientras se buscan las partidas se podrán realizar otras acciones, como jugar o ver vídeos.

3 GAME DVR

Xbox One contará con un sistema que guardará el vídeo de los últimos cinco minutos de cada partida, para poder revisarlo después. Se podrán editar y compartir con amigos y en redes sociales.

4 FAMILY SHARING

Al adquirir juegos digitales con una cuenta, también estarán accesibles para los otros perfiles de esa misma consola. Del mismo modo, si inicias sesión en otra Xbox One con esa cuenta, también podrás usar allí los juegos descargados.

5 REPUTACIÓN

Se implementará un sistema de puntos de reputación, que clasificará a los jugadores en tres grupos: verde (bueno), amarillo (necesita mejorar) y rojo (evitable). De este modo, se evitará que los jugadores limpios y respetuosos se crucen con tramposos.

6 LOGROS

Uno de los mayores éxitos de Xbox 360 ha sido su sistema de puntuación para medir el éxito de cada usuario en cada título. En Xbox One, el sistema será aún más completo, pues no solo se fijará en los hitos desbloqueados, sino también en la manera en que se han conseguido.

7 GOLD COMPARTIDO

Los usuarios de Xbox 360 que ya dispongan de una cuenta Gold podrán usarla en Xbox One. Por otra parte, tener un perfil con Gold en una consola hará que los otros perfiles de esa misma consola también disfruten de sus ventajas.

8 XBOX LIVE REWARDS

Xbox Live contará con un sistema que premiará a los usuarios por realizar acciones específicas, como renovar su suscripción a Xbox Live o participar en una encuesta, pudiendo acceder también a numerosos premios y ventajas exclusivas.

9 ADIÓS A LOS MICROSOFT POINTS

A finales de año, los Microsoft Points serán sustituidos por Tarjetas Regalo Xbox y se comprará en euros. El valor de tu cuenta Microsoft se almacenará en euros también, en una nueva forma de comprar contenido para Xbox. Este cambio permitirá usar una única cuenta Microsoft para adquirir juegos, películas, aplicaciones y entretenimiento en tus Tiendas favoritas de Xbox y Windows Phone.

XBOX €10
XBOX €25
XBOX €50

10 DOS JUEGOS GRATIS AL MES

Otros beneficios de la suscripción serán acceder a dos juegos gratis al mes o probar anticipadamente las demos de los mejores lanzamientos.









LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Diversión sin límites

La potencia de Xbox One y sus múltiples posibilidades se traducirán en nuevas e impactantes dinámicas de juego.

Cada vez que da comienzo una nueva generación de consolas, las experiencias de juego se trasladan a un nuevo nivel. Precisamente, Xbox One será la máquina más puntera de la nueva generación, que dará el pistoletazo de salida el 22 de noviembre. El salto gráfico respecto a Xbox 360 será tremendo. El grado de detalle de los juegos no tendrá nada que envidiar a una película. Gracias a la tecnología Living Games, los mundos perdurarán en el tiempo. Es decir, cualquier cosa que se haga en el juego, se quedará así para futuras partidas. El hardware de Xbox One también permitirá la actualización automática de los juegos. Esto será especialmente importante en los títulos deportivos, ya que las estadísticas de los jugadores se adecuarán siempre a su estado de forma en la vida real.

La inteligencia artificial será otro de los apartados más beneficiados por la potencia de Xbox One. Los mundos cobrarán vida y el comportamiento de sus habitantes será más realista que nunca. En muchos casos, a partir de lo que hagan los usuarios que jueguen online, se generarán modelos para implantarlos en los juegos. Por ejemplo, en el caso de Forza Motorsport 5, la tecnología "Drivatar" tomará datos de usuarios para aplicarlos a la IA y que ésta tome las curvas de la misma forma. Por otra parte, Xbox One tendrá los mejores títulos exclusivos, como el propio Forza 5, Dead Rising 3, Ryse o Titanfall. En lo relativo a los títulos multiplataforma, muchos tendrán contenidos exclusivos. Además, la consola no tendrá bloqueo regional, por lo que se podrán usar juegos de otros territorios, para, por ejemplo, poder disfrutar de ciertos títulos que no se publiquen en España.

EL 2X1 DE SMARTGLASS



LOS SMARTPHONES Y TABLETS tendrán mucho que decir en la experiencia de Xbox One: cualquier dispositivo con Android, IOS, Windows Phone o Windows 8 se convertirá en una segunda pantalla que complemente a la TV.

INFINIDAD DE JUEGOS sacarán partido a esa segunda pantalla, que podrá servir como ayuda al jugador principal o para que un segundo usuario participe. A la hora de ver contenidos multimedia, esos dispositivos también serán potenciales enciclopedias, con información relacionada. Lo mejor es que valdrá casi cualquier smartphone o tablet, cosa que no sucede con ninguna otra consola del mercado.



LA POTENCIA CELESTIAL DE LA NUBE

XBOX ONE tendrá una potencia bestial por sí sola, pero además añadirá el uso de la Nube, una plataforma virtual que contribuirá a que la experiencia de juego sea más inmersiva. Para aprovechar sus bondades habrá que tener conectada la consola a Internet, ya que ejecutará tareas de programación que harán que los juegos den mucho más de sí. En el caso de Forza Motorsport 5, la IA mejorará un 600%.

OTRA DE LAS VIRTUDES de la Nube es que permitirá dejar las partidas en cualquier punto para retomarlas más tarde. Por ejemplo, imaginad que estáis disputando una carrera de más de una hora de duración en un juego de coches y no os da tiempo a acabarla... Gracias a la Nube, se acabarán esos problemas con el tiempo.

GUARDAR CONTENIDOS será otra bondad más de la Nube. Así, se podrán guardar partidas, juegos, películas o vídeos, de tal modo que, cuando inicies sesión con tu perfil personal en otra consola, todos esos contenidos estarán disponibles.



Juegos exclusivos

Desde el mismo día de lanzamiento, Xbox One contará con un envidiable catálogo de exclusivas que no se podrán disfrutar en ninguna otra plataforma. Guerreros, zombis, robots de combate, coches ultraveloces... No faltará de nada.



CARACTERÍSTICAS

- Velocidad
- Turn 10 Studios
- Microsoft
- Noviembre



EL SIMULADOR DEFINITIVO. Desde su salida en la primera Xbox, *Forza* ha sido el máximo icono de la velocidad. Esta entrega apostará de nuevo por una simulación hiperrealista, que hará las delicias de los amantes de la conducción, que creerán tener un volante real entre las manos.

Forza Motorsport 5

Los caballos de vapor encenderán la parrilla de salida de Xbox One con el simulador más realista de la historia.

La saga de conducción Forza Motorsport, famosa por su exigencia y su realismo, será uno de los títulos punteros en el lanzamiento de Xbox One. El control seguirá siendo tan exigente como siempre, pero el potencial técnico de la nueva consola se traducirá en unos gráficos de infarto, que correrán a 60 fps y que os harán sentir como si estuvierais al volante de un McLaren P1. La iluminación, las texturas o detalles como el deterioro de la goma de la banda de rodadura de los neumáticos quitarán el hipo.

La tecnología "Drivatar" será otra de las claves. Gracias al proceso en la Nube, la inteligencia artificial de los rivales será hasta un 600% más potente, ya que se computarán datos de usuarios reales, para luego implantarlos en los coches controlados por la CPU. Y no será la única mejora: el motor físico ofrecerá mejoras en aerodinámica y suspensión, imposibles con el hardware de Xbox 360.

Otras novedades serán el estreno de los circuitos urbanos (conduciremos en ciudades como Praga) y el debut los monoplazas.













CARACTERÍSTICAS

- Acción
- Crytek
- Microsoft
- Noviembre

VIVE LA GLORIA DEL IMPERIO. Esta exclusiva de Xbox One os pondrá en la piel de Marius Titus, un soldado recién alistado en el ejército romano que quiere vengar la muerte de su familia a manos de los invasores bárbaros. A base de coraje, Marius pasará de soldado anónimo a salvador de Roma.

Ryse: Son of Rome

Cientos de bárbaros invadirán la pantalla, pero Marius Titus les dará el escarmiento que merecen.

El primer juego de Crytek para la nueva generación llegará en exclusiva a Xbox One y hará gala del Cry Engine, un musculoso motor gráfico que os hará sentir como si de verdad estuvierais en las filas romanas. Será un juego de acción en tercera persona y se centrará en el soldado imperial Marius Titus, quien plantará cara a la horda bárbara. El sistema de combos se apoyará sobre un control con 3 botones de ataque, uno de bloqueo y QTE (secuencias en las que hay que pulsar un botón determinado). También se podrán hacer formaciones defensivas en forma de "tortuga" con los escudos y será compatible con Kinect, cuyo reconocimiento de voz permitirá dar órdenes a las tropas. Y tendrá funciones adaptadas a Smartglass.

El multijugador cooperativo será otra de sus virtudes. Junto a un amigo, se podrá luchar en el Coliseo contra todo tipo de enemigos y bestias salvajes. Tampoco faltarán entornos dinámicos, desafíos únicos (con listas de reproducción generadas por los usuarios) y enormes opciones de personalización de los personajes. Será uno de los títulos punteros del catálogo inicial.







CARACTERÍSTICAS
- Acción
- Capcom Vancouver
- Capcom
- Noviembre

UN MECÁNICO, CONTRA LOS ZOMBIS. **Nick Ramos es un joven que tendrá que huir de la ciudad californiana de Los Perdidos, que ha sido arrasada por un brote infeccioso.**

Dead Rising 3

El arte de crear armas alocadas para sobrevivir a la sed de sangre de los zombis.

Xbox 360 vio nacer a la saga Dead Rising, y su sucesora recuperará la exclusividad. Esta tercera entrega apostará por un enorme mundo abierto, sin tiempos de carga. Nick Ramos, el protagonista, se encontrará con riadas de zombis dispuestas a convertirlo en uno de los suyos... pero por suerte podrá combinar toda clase de artilugios para fabricar armas: una sierra unida a un mazo, un martillo con granadas... Y podremos combinar vehículos para crear, por ejemplo, un híbrido entre moto y apisonadora con lanzallamas.

La conducción de vehículos será una de las mayores novedades. Habrá cerca de 30. ¿Os imagináis coger una excavadora y barrer a los infectados como si fueran hormigas? También habrá cooperativo online y se podrá usar SmartGlass para pedir ataques aéreos o consultar la localización de algunos objetos.

El juego será compatible con Kinect: el sensor de movimiento permitirá sacudirse a los zombis, y podremos provocar a los enemigos con la voz y atraerlos a trampas.









CARACTERÍSTICAS
- Shooter
- Respawn Entertainment
- Electronic Arts
- Primavera de 2014

DE LOS PADRES DE CALL OF DUTY. **Este shooter orientado al juego online es el primer título de Respawn Entertainment, un estudio fundado por ex-miembros de Infinity Ward (responsables de CoD Modern Warfare). Los mechas, llamados Titanes, jugarán un papel central en las refriegas entre una corporación interestelar y una milicia. Fue considerado el mejor juego del E3, entre otros premios...**



En la feria E3 de 2013 ha conseguido estos 6 premios de la crítica (es el primer juego que consigue tantos):
- Mejor juego
- Mejor juego original
- Mejor juego de acción
- Mejor multijugador online
- Mejor juego de consola
- Mejor juego de PC

Titanfall

La mezcla perfecta entre Call of Duty y Halo montará a lomos de robots de combate casi indestructibles.

Respawn Entertainment, el estudio fundado por Jason West y Vince Zampella (ex-miembros de Infinity Ward, responsables del fenómeno Call of Duty), está a cargo de Titanfall, un shooter en primera persona en el que se enfrentarán una corporación interestelar y una milicia. En el juego se combinarán elementos de Call of Duty y Halo, y estará enfocado a las partidas online. Los tiroteos recordarán en gran medida a los de la saga de Activision, pero habrá muchos elementos que remitirán al universo del Jefe Maestro, en especial el uso de gadgets como un "jet pack", que permitirá desplazarse por los escenarios a gran velocidad.

La presencia de los poderosos Titanes será el elemento distintivo del juego: en las batallas no solo participarán soldados a pie, sino que también tomarán parte unos enormes robots de combate que conformarán el núcleo de la experiencia. Estos titanes no solo tendrán la capacidad de disparar, sino que podrán frenar las balas que se acerquen a ellos o aplastar a los soldados enemigos de un puñetazo. Será en primavera cuando montemos sobre estas gigantescas máquinas de guerra.







Kinect Sports Rivals

CARACTERÍSTICAS
- Deportes
- Rare
- Microsoft
- Primavera de 2014

Movimientos corporales para lograr una imitación perfecta de los mejores deportes.

Esta compilación de pruebas deportivas será la mejor propuesta para sacar partido a Kinect y su cámara. Podremos crear nuestra propia versión digitalizada y jugar en solitario, pero una de las mayores novedades será la presencia de un mundo online que permitirá formar parte de hasta tres equipos globales. Así siempre habrá otros usuarios para competir.

Las modalidades serán variadas: fútbol, escalada, tenis, tiro al blanco, lanzamiento de bolos, carreras con motos de agua... El control será muy preciso, gracias a la tecnología de Kinect, que captará hasta gestos de los dedos.



Crimson Dragon

● Shooter ● Microsoft ● 2014

Yukio Futatsugi, creador de la saga Panzer Dragoon, nos volverá a subir a un dragón. El desarrollo será sobre raíles, con el joystick izquierdo se manejará el monstruo y con el derecho lanzaremos proyectiles.

Zoo Tycoon

● Gestión ● Blue Fang ● Noviembre

Diseña tu zoo, gestiónalo y súbelo a la nube para que otros lo visiten... o pasea por sus instalaciones para interactuar con los animales, que reconocerán tu cara y tus gestos gracias a Kinect.



Sunset Overdrive

● Shooter ● Insomniac Games ● 2014

Disparos y "parkour" se mezclarán en este juego de Insomniac, que tras años con Sony firmará esta exclusividad para Microsoft. Se desarrollará en una ciudad llena de mutantes, con estética de cómic.

Below

● Aventura ● Capybara ● 2014

Este juego digital será la continuación de *Superbrothers: Swords and Sorcery EP*, un éxito para smartphones. Con un desarrollo rolero, su mayor encanto será la cámara elevada.







Quantum Break

CARACTERÍSTICAS
- Aventura
- Remedy
- Microsoft
- 2014

Los creadores de Max Payne y Alan Wake invitarán a manipular y detener el tiempo.

El primer juego de Remedy para Xbox One será una nueva IP, que presentará la historia de Jack y Beth, dos agentes especiales capaces de manipular el tiempo. De momento, se han mostrado sólo dos trailers, pero sirven ya como muestra inequívoca de su calidad visual. No en vano, el estudio responsable ya firmó títulos para Xbox 360 como Max Payne y Alan Wake.

Tendrá un desarrollo en tercera persona, con una interesante mezcla de acción y aventura. Ahí entrará en juego el poder de controlar el tiempo, que servirá, por ejemplo, para detener una explosión y salvar a una persona que esté a punto de ser engullida por las llamas. Además, el juego se relacionará con una serie de imagen real cuyo desarrollo variará según lo que se haga en la aventura.





Killer Instinct

CARACTERÍSTICAS
- Lucha
- Double Helix
- Microsoft
- Noviembre

El clásico de la lucha de los años 90 resucitará de sus cenizas y apostará por un modelo gratuito.

Uno de los iconos de la lucha en 2D en la era de los 16 bits y las recreativas hará su debut en una consola de Microsoft apostando por el modelo "free-to-play" (se podrá descargar gratis). De inicio solo estará disponible el personaje de Jago, el famoso ninja, pero mediante micropagos se podrá ampliar la nómina de luchadores, entre los que se contarán Sabrewulf o Glacius.

El sistema de combate será vertiginoso, con un sistema con cuatro botones de ataque y un indicador de ultracombos. El apartado gráfico, por su parte, tendrá un ligero tono cartoon, que recordará al de Street Fighter IV.

Minecraft

● Aventura ● Microsoft ● 2014

Este juego ha sido un éxito total en la actual generación, por lo que imaginad como puede ser en Xbox One... A base de bloques de construcción, se podrá crear cualquier mundo imaginable.



Project Spark

● Aventura ● Microsoft ● 2014

Con ayuda de SmartGlass y Kinect, este título gratuito permitirá crear todo tipo de mundos, a base de editar escenarios y definir sus elementos, para luego recorrerlos y combatir contra diferentes criaturas.



Halo

CARACTERÍSTICAS
- Shooter
- 343 Industries
- Microsoft
- 2014

El Jefe Maestro continuará su viaje para salvar a la humanidad de la condena.

El Jefe Maestro, máximo icono de las consolas de Microsoft, protagonizará su quinto videojuego en Xbox One. Aún no ha trascendido el nombre, pero todo apunta a que será *Halo 5*, la segunda entrega de la Trilogía del Reclamador, que se quedó en un momento de máxima tensión al final de Halo 4. En el tráiler del E3 2013 se podía ver a John-117 caminar por una vasta extensión de arena oculto tras una capucha. Enseguida, aparecía del subsuelo una esfinge forerunner, para dejarle claro que no habrá momentos de relax.

343 Industries está desarrollando esta entrega, un shooter con cooperativo para cuatro jugadores en su modo Campaña y un multijugador que tendrá más vehículos y escenarios que nunca, con un apartado gráfico digno del gigantesco potencial de Xbox One.



Fable Legends

CARACTERÍSTICAS
- Aventura
- Lionhead Studios
- Microsoft
- Sin confirmar

El mito de las aventuras regresa con nuevas ideas y Unreal Engine 4...

El reino de Albion volverá a ser el escenario de nuevas y mágicas aventuras, que, en esta ocasión, aprovecharán el potencial de Xbox One y el motor gráfico Unreal Engine. Muchas de las virtudes de anteriores Fable, como un dinámico sistema de lucha o las elecciones morales, seguirán presentes, acompañadas por una importante novedad: podremos jugar online con tres amigos. Habrá infinidad de opciones para modificar el aspecto de nuestro héroe, compatibilidad con Smartglass, etc.

Juegos Third Party

Los mejores títulos multiplataforma también estarán presentes en los circuitos de Xbox One, en muchos casos con contenidos exclusivos que permitirán disfrutarlos más que en ninguna otra consola.







CARACTERÍSTICAS

- Deportivo
- EA Sports
- Electronic Arts
- Noviembre

CÉSPED DE NUEVA GENERACIÓN. EA Sports ha querido sacar partido a Xbox One desde el primer instante. Su saga deportiva estrella llegará a la consola con un entrega hecha desde cero con el nuevo motor gráfico Ignite, que hará que los partidos sean como una transmisión televisiva.

FIFA 14

¿Os gusta disfrutar del mejor fútbol? Esperad a ver esta demostración de toque y calidad.

El estreno de Xbox One irá acompañado de una entrega de FIFA 14 que, lejos de ser una adaptación de la versión para la actual generación, será un juego totalmente nuevo, construido a partir del nuevo motor gráfico Ignite, que será el que usen todos los títulos de EA Sports en las temporadas venideras. Así, las animaciones estarán diez veces más detalladas, la inteligencia artificial cuadruplicará su potencia y el público tendrá un nuevo aspecto en 3D.

Las licencias de las principales ligas del mundo serán una de las señas de identidad del título. La Liga BBVA, la Premier League, la Serie A, la Bundesliga y otras muchas estarán presentes, igual que un buen número de selecciones (que es muy probable que se amplíen con algún DLC de cara a la celebración del Mundial de Brasil 2014). La versión de Xbox One, además, contará con contenidos exclusivos para el modo Ultimate Team y será compatible con Kinect para acciones como hacer sustituciones, cambiar la cámara, gestionar la táctica o dirigirse al árbitro.





CARACTERÍSTICAS

- Shooter
- DICE
- Electronic Arts
- Noviembre

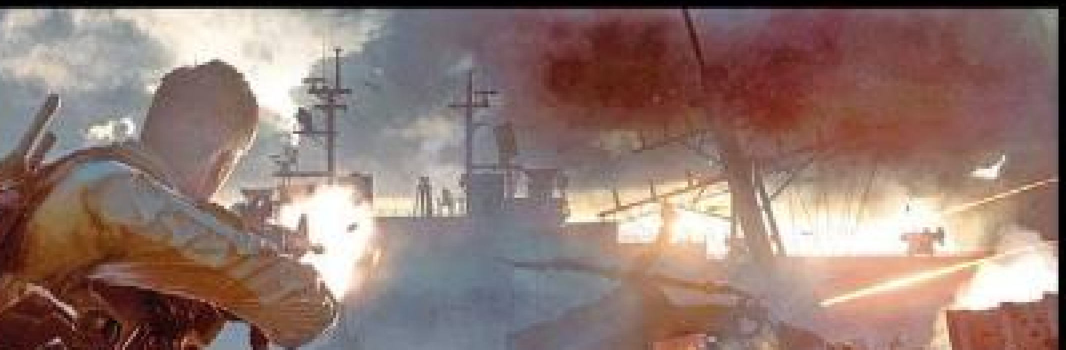
REGRESO AL CAMPO DE BATALLA. El estudio DICE volverá a la carga una nueva entrega de su aclamado shooter. El soldado Recker, del escuadrón Tombstone, será el protagonista.

Battlefield 4

Xbox One será el campo de batalla donde se dirima la cruda guerra del futuro.

El próximo shooter del estudio sueco DICE tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor exponente del género en la etapa inicial de la consola, gracias al motor gráfico Frostbite 3.0, que permitirá 60 fps constantes y una destrucción brutal de los entornos: se podrán romper parapetos, destrozar pilares de carga para que se derrumbe un techo o, incluso, tumbar un rascacielos entero. Nunca habéis visto nada igual.

La campaña será más intensa que nunca y se centrará en la historia del escuadrón Tombstone, inmerso en una contienda en la que tomarán parte rusos y chinos. Más importante incluso será el multijugador, que admitirá la friolera de hasta 64 usuarios simultáneos (en el modo Commander), y tendrá funciones de SmartGlass para controlar el mapa general y dar órdenes. Como es habitual en la saga, los vehículos tendrán un gran peso. Habrá tanques, todoterrenos, helicópteros, aviones, motos de agua, lanchas... Asimismo, Xbox One contará con contenidos propios, como la exclusiva temporal del DLC "Second Assault".











CARACTERÍSTICAS

- Shooter
- Infinity Ward
- Activision
- Noviembre

EL DEBER LLAMA A LA PUERTA. Call of Duty ya es un clásico del otoño. Esta vez le toca el turno a Infinity Ward, que ha optado por una nueva línea argumental. El protagonismo caerá sobre los Ghosts, un pequeño escuadrón de resistencia.

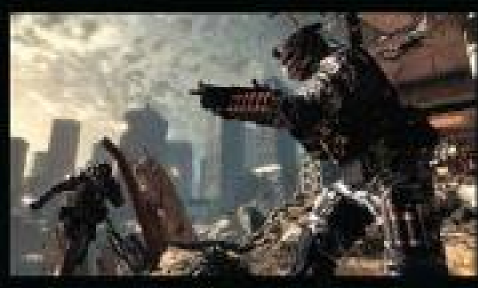
Call of Duty: Ghosts

El rey de los shooters quiere seguir ostentando el trono que tantos años lleva ocupando. Es su obligación.

Si hay una saga que ha roto moldes en el último lustro, ésa es sin duda Call of Duty. Con su excelente sistema de control y su genial multijugador ha conseguido millones de fans. Infinity Ward, una vez acabada la subsaga Modern Warfare, ha decidido dar un nuevo giro, apostando por un nuevo marco argumental en el que tocará formar parte de los Ghosts, un grupo de resistencia del ejército estadounidense.

El salto tecnológico será muy notable, gracias al uso de un nuevo motor gráfico, que permitirá los 60 fps y una resolución de 1080p. El modo Campaña presentará importantes novedades, como la presencia de zonas submarinas o el uso de un pastor alemán como unidad de rastreo. Por supuesto, el multijugador también incluirá importantes novedades: mapas dinámicos con elementos que se podrán destruir, siete nuevos modos de juego, 30 armas inéditas o 20.000 opciones de personalizar al soldado. La versión de Xbox One contará con varias exclusividades temporales, otro aspecto por el que será superior a otras...











CARACTERÍSTICAS

- Aventura
- Kojima Productions
- Konami
- 2014

EL REGRESO DE BIG BOSS. El Jefe se enfrentará a Skull Face y a "Aquéllos que no existen", un misterioso grupo de villanos.

Metal Gear Solid V

La saga de infiltración por antonomasia debutará en Xbox One con más ambición y libertad que nunca.

En 2014 verá la luz Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, un título que volverá a estar protagonizado por Big Boss, el soldado con el que se inició toda la historia de la saga. La infiltración y la acción seguirán siendo las bases, pero, gracias a la increíble tecnología de Xbox One, el juego tendrá un alto componente de "sandbox". Así, los escenarios serán inmensas extensiones de terreno y gracias al motor Fox Engine el paso de las horas irá acompañado de impresionantes efectos lumínicos. Tampoco faltarán fenómenos meteorológicos como tormentas de arena, con un nivel de detalle nunca visto hasta la fecha.

La historia será más cruda que nunca, y en muchos momentos se podrán tomar ciertas decisiones que repercutirán en el desarrollo. En cuanto a la jugabilidad, Big Boss se aprovechará del entorno para encontrar nuevas formas de infiltración. El regreso del Snake original promete ser realmente grandioso.





CARACTERÍSTICAS

- Rol
- CD Projekt Red
- 2014

EL CIERRE DE UNA BÚSQUEDA ÉPICA. Geralt de Rivia continuará la búsqueda de sus seres queridos a través de un gigantesco mundo abierto, que será 30 veces más grande que el de la anterior entrega.

The Witcher 3: Wild Hunt

Geralt de Rivia protagonizará uno de los títulos de rol más ambiciosos de la historia.

La tercera entrega de esta saga supondrá el broche de oro a las andanzas de Geralt de Rivia. El juego se desarrollará en un vastísimo mundo abierto, a través del que convendrá desplazarse a caballo. Además, habrá multitud de islas y archipiélagos, a los que solo se podrá acceder yendo a bordo de embarcaciones. Fuera de las numerosas aldeas que habrá, el mundo estará plagado de todo tipo de criaturas salvajes, a las que Geralt podrá hacer frente mediante un sistema de combate mejorado.

Se necesitarán cerca de 50 horas para acabar el hilo argumental principal, a lo que habrá que añadir otras tantas para completar las tareas secundarias. Además, se podrán tomar numerosas decisiones que afectarán a la historia, lo que hará que el título sea rejugable. Técnicamente, el mundo abierto de The Witcher 3 será uno de los más preciosistas y detallados que se hayan visto en un juego de rol. La geografía será tan variada como detallada, y efectos como el de la lluvia, el de las olas o el de las hogueras os dejarán anonadados.





Destiny

● Shooter ● Bungie ● Activision ● 2014

Bungie, el estudio creador de Halo, traerá en 2014 un título destinado a cambiar la experiencia de jugar online a un shooter. Constará de un enorme mundo abierto, en el que se combinarán un multijugador cooperativo y competitivo. Mientras juega, cada usuario se topará con otros soldados humanos a los que podrá unirse, ya que toda la comunidad estará interconectada. La profundidad de este universo será tal que Bungie quiere que perdure durante varios años, ya que habrá cientos de posibilidades y misiones. Como colofón, el apartado gráfico será muy consistente.





Assassin's Creed IV Black Flag

CARACTERÍSTICAS
- Aventura
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft
- Noviembre

La saga de los asesinos se reinventará abrazando el credo de la piratería.

La saga más "histórica" del mundillo de los videojuegos viajará al siglo XVIII para mostrar cómo era la vida de los corsarios. El protagonista será Edward Kenway, un capitán pirata que dispondrá de un navío y una tripulación para desplazarse por un enorme mundo abierto. Kingston, Nasáu y La Habana serán las tres ciudades principales, pero el mayor cambio respecto a otras entregas vendrá de la libre navegación con unos gráficos de infarto.





The Elder Scrolls Online

CARACTERÍSTICAS
- Rol
- ZeniMax Online
- Bethesda
- 2014

Toda la profundidad de Skyrim, compartida con miles de jugadores de todo el mundo.

Bethesda ha optado por trasladar el concepto de Skyrim al género de los MMO, es decir, de los juegos multijugador masivos online. Aunque se podrá jugar en solitario, la piedra angular del título será la posibilidad de formar equipo con otros jugadores y tomar partido en multitudinarias batallas, en las que se darán cita cientos de personajes. Al jugar offline, nuestro objetivo será pararle los pies a Molag Bal, príncipe de la esclavitud. Si lo hacemos online, nuestra misión será ayudar a la facción de la que seamos miembros a ocupar el trono de Tamriel.





Final Fantasy XV

CARACTERÍSTICAS
- Rol
- Square Enix
- Square Enix
- 2014

Una de las sagas más mágicas y longevas de la historia volverá a brillar como el cristal.

Lo que en principio iba a ser Final Fantasy Versus XIII se ha reconvertido en un título de nueva generación que hará gala del poderoso motor gráfico Luminous Studio. La historia estará ambientada en el reino de Lucis, donde yace el único cristal que queda en el mundo. La acción tendrá un gran protagonismo, y los combates serán en tiempo real, de modo que se podrá controlar directamente a los tres personajes que haya en pantalla.



Tom Clancy's The Division

CARACTERÍSTICAS
- Shooter / Rol
- Massive Entertain.
- Ubisoft
- 2014

Disparos y coberturas fotorealistas en una Nueva York abierta al juego masivo online.

Con un desarrollo de shooter en tercera persona, este juego masivo online estará ambientado en una Nueva York afectada por un brote vírico. Será un enorme mundo abierto que combinará acción y rol con un multijugador persistente. Así, habrá que cooperar con cualquier persona que aparezca y se podrá entrar y salir de las partidas en cualquier momento. Uno de sus puntos fuertes será el uso de un motor gráfico conocido como Snow Drop, probablemente el más espectacular de cuantos se han mostrado para la nueva generación.

Watch Dogs

● Aventura ● Ubisoft Montreal ● Ubisoft ● 2014

Aiden Pearce, un hacker que solo necesitará un smartphone para combatir el crimen y escapar de la policía, protagonizará este sandbox. Estará ambientado en una versión pseudocibernética de Chicago (con un grado de detalle brutal gracias al motor gráfico Disrupt), controlada por un sistema operativo que gestionará toda su tecnología. Usando sus dotes de pirata informático, Aiden podrá emplear infinidad de estrategias para superar las misiones. Dado su desarrollo en un mundo abierto, habrá cerca de 70 vehículos, tanto terrestres como acuáticos. Asimismo, habrá un modo multijugador contextual, de modo que será posible toparse con otros usuarios y hackearles (sin ser hackeados).



Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO

Más éxitos en camino...

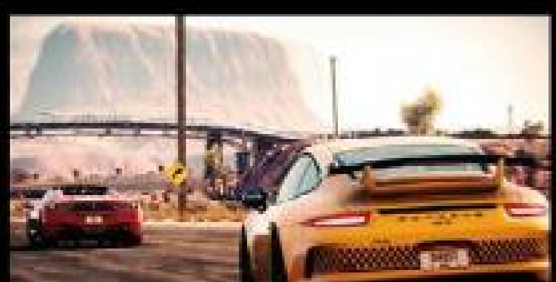
Xbox One recibirá muchos, muchos juegos más en los próximos meses. Estos son solo algunos de ellos.



Thief

● Aventura ● Square Enix ● 2014

Conviértete en un sigiloso ladrón y usa las sombras como arma para robar en una peligrosa ciudad.



Need For Speed Rivals

● Velocidad ● Electronic Arts ● Noviembre 2013

Policía o participante en carreras ilegales: tú decides bando y con qué deportivos corres...



Plants vs Zombies Warfare

● Shooter ● Electronic Arts ● 2014

El universo del juego de estrategia Plantas vs Zombis será la base de este shooter exclusivo.



The Evil Within

● Survival Horror ● Bethesda/Tango Softworks ● 2014

Shinji Mikami, el padre de Resident Evil, prepara un juego con el que el terror volverá a sus raíces.



Dragon Age III Inquisition

● Rol ● Bioware ● 2014

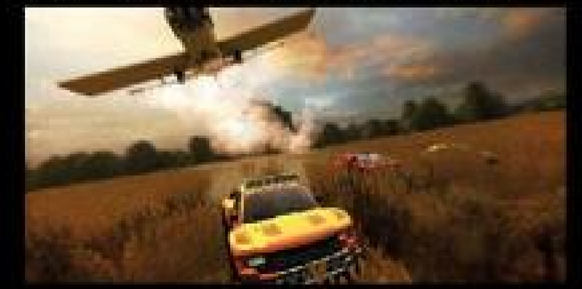
La saga de rol de los creadores de Mass Effect volverá a sus orígenes en la nueva generación.



Kingdom Hearts III

● Rol de acción ● Square Enix ● 2014

Uno de los RPG más queridos, con personajes de Disney y Square, saldrá también en Xbox One.



The Crew

● Velocidad ● Ubisoft ● 2014

Participa en carreras y misiones de velocidad con tres amigos, en una enorme recreación de EE.UU.



Fantasia Music Evolved

● Musical ● Disney Interactive Studios ● 2014

Mezcla escenas famosas de Disney con los éxitos de Bruno Mars o Queen en este juego musical.



Wolfenstein The New Order

● Shooter ● Bethesda ● 2014

Si los nazis hubieran ganado la II Guerra Mundial, ¿cómo sería el mundo? Este shooter te lo cuenta.



NBA Live 2014

● Deportivo ● Electronic Arts ● 2014

La mejor liga de baloncesto del mundo debutará en Xbox One de la forma más espectacular.



Dying Light

● Shooter ● Warner ● 2014

Las armas de fuego, cuerpo a cuerpo y el parkour serán nuestros recursos frente a la horda zombi.



Mirror's Edge 2

● Aventura ● Electronic Arts/DICE ● 2014

Secuela de la famosa aventura, basada en el parkour (en vista subjetiva) y el combate cercano.

Razones para elegir XBOX ONE



LOS MEJORES JUEGOS



- **Los juegos exclusivos** más galardonados del E3. Xbox One recibió 100 premios frente a 42 de la PS4.
- **Contenidos descargables exclusivos y en primicia** de los mejores títulos: Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4 y mucho más.
- **El mando más preciso y cómodo,** con 40 innovaciones, incluidos los disparadores de impulsos.
- **Juegos vivos que crecen y evolucionan** para ofrecerte nuevos retos con el tiempo.
- **IA adaptativa** que aprende a jugar como tú y tus amigos.

EL MEJOR MULTIJUGADOR



- **Mejor sistema de emparejamiento:** Smart Match encuentra a tu rival ideal y te da más control.
- El **gran sistema de reputación** ayuda a mantener a los jugadores molestos fuera de las partidas.
- **Sin esperas en recepciones:** sigue jugando, viendo la tele o navegando por la web mientras se llevan a cabo los emparejamientos.
- **Un servicio con el que puedes contar:** 300.000 servidores dedicados y más de una década de experiencia en multijugador online con la tecnología de Xbox Live.
- **Captura tus mejores momentos** de juego con Game DVR y añade tu propio toque creativo con Upload Studio.
- **Gold familiar:** todos los miembros de tu hogar pueden acceder a la mayoría de los beneficios de Xbox Live Gold en tu Xbox One, incluido el multijugador.
- **Nuevo sistema de logros,** con desafíos basados en tiempo, multijuego y comunitarios.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTO

- **Xbox One** aúna todo lo que te gusta en un solo lugar.
- **No te pierdas ni un detalle:** recibe alertas del multijugador mientras ves la tele y sigue viéndola mientras juegas.
- **Haz dos cosas a la vez:** pon una aplicación en paralelo junto a un juego para no tener que dejar de jugar nunca.
- **Cambia al instante** de un juego a la televisión, a una canción, a una aplicación y vuelve.
- **Usa Skype en tu televisor** en HD 1080p y haz videoconferencias con hasta otras tres personas.
- **OneGuide** te sirve para acceder al instante a tus series, canales y aplicaciones de entretenimiento preferidos.
- **Una pantalla de inicio** personalizada para cada persona de tu familia, disponible siempre que inicie sesión.

DISEÑADA PARA EL FUTURO



- Xbox One ha sido **diseñada para la era digital** para la era digital usando la última tecnología y la potencia de la nube.
- **Gracias a la potencia de la nube,** Xbox One sigue mejorando, de forma que crece contigo a lo largo del tiempo.
- **Usa el teléfono o la tablet** con Windows, iOS o Android para expandir y controlar la reproducción en tu Xbox One.
- **Inicia sesión en cualquier Xbox One** para acceder a tu pantalla de inicio, juegos, tu contenido digital, tu perfil y tus partidas guardadas.
- **El nuevo Kinect está a tus órdenes,** con una cámara HD 1080p, un seguimiento de movimiento más preciso y un micro con aislamiento del ruido.
- Imagina lo que los **desarrolladores de juegos** pueden hacer con el nuevo Kinect.
- **Enciende tu Xbox One y televisor** con el sonido de la voz e inicia sesión automáticamente.
- **Mandos, Kinect y las tecnologías de SmartGlass** crean nuevas posibilidades para los desarrolladores, de forma que puedan ofrecer juegos más innovadores.

Todo sobre XBOX ONE

Packs de consola y accesorios disponibles

PACK XBOX ONE

- Xbox One 500 GB
- Sensor Kinect
- Auriculares cable
- Mando Inalámbrico
- Cable HDMI
- 14 días de prueba a Xbox Live Gold



PACK FIFA 14 EDICIÓN LIMITADA DE LANZAMIENTO

- Xbox One 500 GB
- Sensor Kinect
- Auriculares cable
- Cable HDMI
- Mando Inalámbrico conmemorativo
- Juego FIFA 14 descargable
- Logro exclusivo
- 14 días de prueba a Xbox Live Gold



PACK FORZA MOTORSPORT 5

- Xbox One 500 GB
- Sensor Kinect
- Auriculares cable
- Mando Inalámbrico
- Cable HDMI
- Juego Forza Motorsport 5 descargable
- 14 días de prueba a Xbox Live Gold



PACK CALL OF DUTY GHOSTS

- Xbox One 500 GB
- Sensor Kinect
- Auriculares cable
- Mando Inalámbrico
- Juego Call of Duty Ghosts descargable
- Cable HDMI
- 14 días de prueba a Xbox Live Gold



Packs disponibles en cantidades limitadas en determinados distribuidores, hasta fin de existencias. Edición limitada a 10.000 unidades de los Packs de Edición Limitada de lanzamiento FIFA 14, 2.500 unidades del Pack de FORZA 5 y 10.000 del pack de COD en el mercado español. El contenido del pack de reserva puede variar una vez se agote el stock previsto. La fecha de la redención de las reservas estará sujeta a disponibilidad.

PERIFÉRICOS DISPONIBLES



